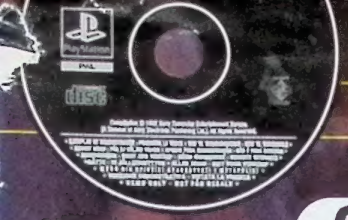


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

DRIVER, ROLLCAGE, BLOODLINES, RETRO FORCE, RUGRATS

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 16

PLAYSTATION 2

SONYS NYA KONSOL ÖVERTRÄFFAR ALLT

DRIVER

TIDERNAS BILJAKTSPEL RECENSERAT

FINAL FANTASY VIII

EN FÖRSTA TITT PÅ DET KOMMANDE MÄSTERVERKET

SPEED FREAKS

SONYS EGET *SUPER MARIO KART*

V-RALLY 2
CIVILISATION II
RIDGE RACER TYPE 4
POPULOUS: THE BEGINNING
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
BLOODY ROAR 2
GTA LONDON
G-POLICE 2
RUGRATS

TIDSAM 0740-04 04
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 4 • 1999

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

NO MEMBERSHIP REQUIRED!

THE GOLF PRO

Har du en dröm om att bli den nya Tiger Woods, är The Golf Pro det rätta stället att börja! Spelet har superrealistiska banor - det är nästan som att stå på "fairwayen" själv. En radikalt ny kontrollteknik gör det lättare för nyböjare att slå deras första hole-in-one. Jack Nicklaus och flera av världens största golfspelare, har varit med till att designa det bästa golfspelet till PlayStation någonsin!

UMWELT

Inledning

På månadens CD

Plocka fram din Wunderbaum och sätt på dig bilbältet – den här månaden är det racing som gäller; respektlöst i *Driver*, psykedeliskt i *Rollcage*, blytungt i *Tank Racer* och högteknologiskt i *Ridge Racer Type 4*. Ladies and gentlemen, start your engines!

DRIVER **Spelbar**
Destruction Derby har förvandlats till ett tvättäkta biljaktsspel med grymma amerikanare och välkända miljöer. Testa ett helt uppdrag och ta en titt på replay-filmerna.

ROLLCAGE **Spelbar**
Hittills har du bara kunnat spela Time Trial, men nu får du chansen att ta dig an ett helt startfält med vanvettiga framtidsbilar.

BLOODLINES **Spelbar**
Hårdnackad framtidssport med enorma spelare. Vi har aldrig sett någonting liknande.

RETRO FORCE **Spelbar**
Hederlig old school-shoot 'em up med tungt bepansrade rymdskepp.

RUGRATS **Spelbar**
Blöjförsedd TV-succé nu på PlayStation. Testa två banor från spelet.

TANK RACER **Spelbar**
Bakom spakarna på en 20 tons bjässe gör man som man vill. Pansarvagnsscenen från Goldeneye som TV-spel, ungefär.

ADVENTURE GAME **Yaroze**
Ännu en hemgjord hit. Begåvad RPG-parodi i komplett utförande.

RIDGE RACER TYPE 4 **Rullande**
Studera Namcos *GT*-dödare på nära håll i klipp från spelet. Fullständig demo nästa månad!

Äntligen är den på väg. När dörrarna till Tokyo International Forum öppnades var vi 1500 personer från hela spelbranschen som strömmade in för att lyssna på vad Sony hade att säga.

Och vi blev inte besvikna. PlayStation 2, eller vad Sony nu väljer att kalla den, ser ut att bli bättre än vi någonsin kunnat ana.

På sidorna 6–7 kan du läsa de första nyheterna om den nya konsolen. Men redan i nästa nummer kommer vi att presentera mer utförliga detaljer, bilder och tekniska specifikationer som kommer få er att dregla av förväntan.

Men som Sony själva sa på presskonferensen i Tokyo är PlayStation knappast död bara för att en ny konsol är i antågande. Spelen blir fortfarande bättre och bättre och i tidningen hittar du flera bra exempel på det. På sidan 46 recenserar vi till exempel Reflections omtalade biljaktsspel *Driver*, på sidan 22 kan du läsa om Sonys kommande racingspel *Speed Freaks* och på sidan 16 börjar en fem sidor lång smygtitt på *Final Fantasy VIII*.

Än finns det en hel del krut kvar i PlayStation. Och så länge ni spelar spelen tänker vi fortsätta att skriva om dem.

Trevlig läsning!
Mikael Weichbrodt
Redaktör

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason, Erik Nilsson och Petter Sjölund**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Petter Sjölund
Uffe Rönnbäck
Pidde Andersson
Johannes Holmertz

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Daniel Griffiths, Stephen Pierce, Nicky McClure, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Simon Middleweek, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Sam Richards, Alex Bickham, Steve Merrett, Dan Mayers, Kieren Gillen, Tim Cant, Arron Taylor, Steve Bradley, Sue Bartucca och Nicolas Di Costanzo

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: **08-692 29 00**
Fax: **08-653 50 00**
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medstroms Dataforlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

V-Rally 2

Civilization 2: Call To Power

No Fear Downhill Mountain Biking

LOADING

V-Rally 2 12
Infogrames spänner musklerna för att ta rallyvärlden med storm.

Civilization II 14
Världens mest klassiska strategispel kommer till PlayStation.

G-Police 2: Weapons of Justice

SMYGTITTAR

GTA London 28
Brottsvågen sprider sig till gamla Swinging London.

UEFA Champions League 30
Stenhård straff i krysset eller misslyckat stolpskott?

G-Police 2 32
Psygnosis fäller ned cybervisiret och laddar upp laserpistolerna igen.

Street Fighter Collection 2 34
Tre Street Fighter-spel i ett är ingen dålig slagkombination.

Gex: Deep Cover Gecko 35
Finns det verkligen någon som bryr sig om ödlornas James Bond?

No Fear Downhill Mountain Biking 36
Svensk lera mellan cykelekrarna.

SPECIAL

Final Fantasy VIII 16
2,1 miljoner exemplar på en dag är inga dåliga försäljningssiffror. Men är årets mest efterlängtade spel verkligen så bra som alla hoppas?

Speed Freaks 22
Sony testar Nintendos vinnande koncept och försöker köra om *Super Mario Kart* på PlayStation.

PocketStation 38
Vi tar en titt på det kommande PlayStation-tillbehöret.

Street Fighter Collection 2

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Tidningens innehåll är ©1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

ISSN 1403-4336

Future PUBLISHING Your guarantee of value

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1998. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

Ridge Racer Type 4

GTA London

G-Police 2: Weapons Of Justice

Special: *Speed Freaks*

Special: *PocketStation* – storleken har ingen betydelse

Special: *Final Fantasy VIII*

Driver

Street Fighter Alpha 3

Bloody Roar 2

SPELTEST

Driver 46
Det skulle blivit *Destruction Derby 3*, men det blev något ännu hetare.

Street Fighter Alpha 3 50
Kan Capcoms tvådimensionella nävar fortfarande knocka konkurrenterna?

Bloody Roar 2 52
Nya slagsmål i fablernas värld.

Populous 2: The Beginning 54
Att härska över världen är inte lika lätt som det verkar.

Monaco Grand Prix 56
Ubi Soft tar chansen nu när *F1 '98* gjort de flesta besvikna.

WCW Thunder 58
Som om det inte vore tråkigt nog på TV.

Tank Racer 59
Är detta resultatet av försvarets nedskärningar?

Running Wild 60
Spring, spring, spring, spring... släpp idioterna fria!

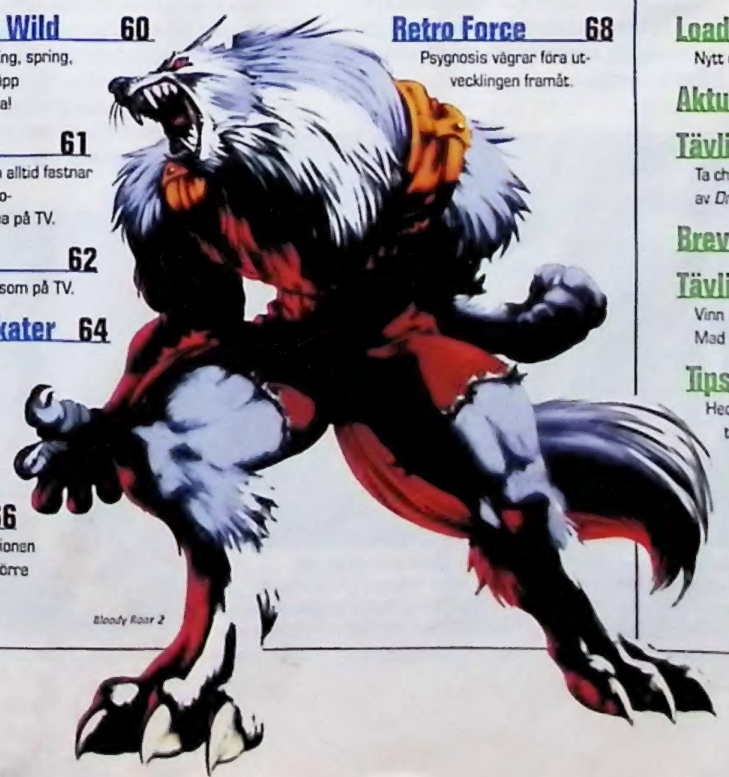
Swing 61
För dig som alltid fastnar framför lotto-dragningarna på TV.

Rugrats 62
Lika äckligt som på TV.

Street Skater 64
Äntligen ett brädspel utan snö.

Rally Cross 2 66
Racinginflationen växer sig större och större.

Retro Force 68
Psygnosis vågrar föra utvecklingen framåt.


Bloody Roar 2

VARJE MÅNAD

Loading Intro 6
Nytt och blandat från PlayStation-världen.

Aktuella Releaser 8

Tävling 44
Ta chansen och vinn ditt eget exemplar av *Driver*.

Brev 41

Tävling 67
Vinn *Need for Speed IV* och en Mad Catz-ratt att köra det med.

Tips 70
Hederligt folk kallar det fusk. Vi kallar det tips.

Månadens CD 72
Provspela *Driver*, *Rollcage*, *Bloodlines*, *Retro Force*, *Rugrats*, *Tank Racer*, *Adventure Game* och ta en smygtitt på *Ridge Racer Type 4*.

Nästa nummer 77

LOADING 11% COMPLETE

NYTT ÅRTUSENDE, NY KONSOL

PSM PÅ PLATS NÄR SONY PRESENTERADE PLAYSTATION 2

Det var ett ögonblick som hela världen hade väntat på. Tisdagen den 2 mars 1999 hade cirka 1500 människor från olika hörn av spelvärlden samlats i Tokyo International Forum. Det hela kallades PlayStation Meeting 1999, och enligt Sony skulle det först och främst handla om firandet av att 50 miljoner PlayStation-konsoler sålts sedan releasen för fem år sedan. Men de flesta närvarande väntade sig något mer av PlayStation Meeting 1999.

Och när Sonys VD Norio Ogha lämnat scenen efter sitt öppningsanförande kom PlayStations fader, Ken Kutaragi, upp på scenen och slog an den ton alla väntat på.

– Vi har bjudit hit er idag för att ge er en inblick i framtiden och för att dela med oss av våra tankar kring nästa generations PlayStation, inledde han.

– Vår dröm är att med datorns hjälp skapa en helt ny form av underhållning. Jämfört med filmen och musiken är datorn ett ungt fenomen, den har bara funnits i 27 år. Nästa generations PlayStation kommer att kunna göra verklighet av våra drömmar och förhoppningar. Vare sig det gäller film eller musik vill vi återskapa detta på datorer för att forma en helt ny form av underhållning med hjälp av Emotion Engine.

Emotion Engine är det namn Sony givit åt centralprocessorn som kommer att utgöra hjärtat i Sonys nästa konsol. Den nya 128 bit-processorn visades för första gången på International Sold-State Circuit-konferansen i San Fransisco den 17 februari, men sedan dess har Sony finslipat dess egenskaper så att den nu bland annat arbetar med 300 MHz klockfrekvens istället för 250 MHz, som var fallet från början. Kutaragi tycker att namnet Emotion Engine är passande på grund av processorns förmåga att "återskapa beteenden och känslor i digital underhållning".

I den nya konsolen kommer Emotion Engine att arbeta tillsammans med två separata grafikacceleratorer, vars överföringshastighet är över 20 gånger snabbare än de mest kraftfulla grafikacceleratorer som finns idag. Kombinationen av den nya centralprocessorn och de båda grafikacceleratorerna ger det nya moderkortet häpnadsväckande prestanda. Det är tre gånger snabbare än den nya Pentium 3-processorn och klarar av att rendera hela 66 miljoner polygoner per sekund jämfört med Dreamcast som klarar tre miljoner och PlayStation som bara klarar av att rendera 300 000 polygoner per sekund. Kutaragi lovade även att grafiken i animationer kommer att kunna hålla samma klass som

1

2

3

[1] I den här demonstrationen från *Final Fantasy VIII* sågs Squall ta en svängom med Rinoa medan kameran flyttades runt hela tiden. [2] I Namcos Reiko Nagase-demo spatserade *R4*-damen runt en stund och tog sedan chansen att flirta rejält med alla i publiken. [3] Squares gubbe var bara otäck.

SKELETT-DEMO

Hundratals skelett får liv och slås sedan i bitar av en enorm skelett-drake.

TEKKEN DEMO

Paul Phoenix och Jin Kazama slåss i realtid framför 20 hejande fans.

SQUARESOFT DEMO

Åtta kampsportsexperter ställer till med bråk i en kinesisk restaurang.

GRAN TURISMO DEMO

Introt från *Gran Turismo* förvandlas till ett spel i realtid.

den i DVD-filmer, vilket öppnar dörren till en helt ny värld av underhållning.

Och visst ser den nya hårdvaran mäktig ut på papperet. Men Sony ville demonstrera det nya moderkortets potential med praktiska exempel och därför fick den hänförda publiken tillbringa en dryg halvtimme med ögonen klistrade på två enorma videodukar, där en rad imponerande demonstrationer visades upp. Med en Dual Shock-kontroll kopplad till en dator styrd av det nya PlayStation-moderkortet gav Kutaragi exempel på hur realtids-genererad grafik på PlayStation 2 kommer att kunna se ut.

Dessa demonstrationer innehöll bland annat ett exempel på tredimensionell vattengrafik och ett på pixeleffekter använda för att återskapa ett regn av gnistor. Efter att ha sett dessa två och sju andra demonstrationer satt de flesta i publiken och kippade efter andan, men Sony hade ännu mer imponerande bevis att komma med.

I tur och ordning kom utvecklare från Polyphony Digital, SN Systems, Namco och Square upp på scenen för att visa sina demos. Bland annat stod Polyphony Digital för en helt otrolig demonstration av hur *Gran Turismo* skulle kunna se ut på nästa generations PlayStation och Namcos demo bestod av några långt utvecklade *Tekken*-klipp som fick månget beat 'em upfan i publiken att dregla av förväntan inför den nya konsolen. För att bevisa vikten av det som visades på videskärmarna styrdes de flesta av demonstrationerna i realtid med en helt vanlig PlayStation-kontroll, med vilken spelutvecklarna bland annat flyttade runt kameravinklar och styrde bilar och karaktärer.

Allra mest imponerande var dock Squares demonstrationer. I den första visades en gammal mans fårade ansikte i närbild medan hans minspel ändrades i realtid utan att grafiken ryckte det allra minsta.

– Det är så verkligt att det nästan är skrämmande, kommenterade herr Yokoko från Square, medan han manipulerade bilden på skärmen med sin handkontroll. Vi kanske borde ha valt en ung vacker kvinnas ansikte istället. Publiken höll med honom. Realismen var verkligen skrämmande realistisk.

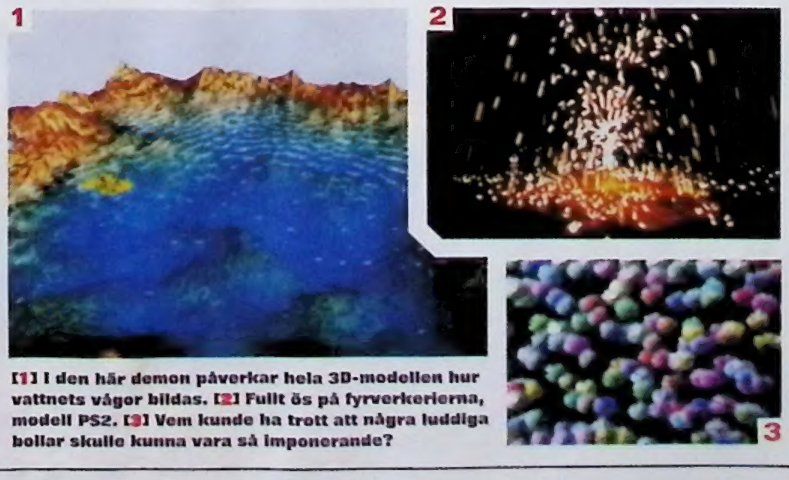
I den andra Square-demonstrationen visade man ett gängslagsmål i *Ehrgeiz*-stil där åtta mycket realistiska karaktärer gick lös på varandra och inredningen, och hela tiden påmindes publiken om att allt styrdes i realtid.

Till sist visade Square upp sitt riktiga triumfkort, en dansscen från *Final Fantasy VIII* som givits nytt liv med det nya moderkortets kapacitet. Medan kameran flyttades runt i alla möjliga vinklar dansade paret på skärmen runt i en enorm sal med fladdrande hår och kläder och ett minspel som skulle kunna varit hämtat från en helt vanlig film.

Efter dessa överväldigande demonstrationer återstod två viktiga punkter på programmet. Först och främst kom Ken Kutaragi åter ut på scenen och förklarade att den nya konsolen kommer att vara fullt kompatibel med alla gamla PlayStation-spel, tack vare ett separat PlayStation-chip som sitter på det nya moderkortet. Detta gick verkligen hem hos publiken, som brast ut i spontana ovationer när orden "Backwards Compatible with current PlayStation Software" visades på videoskärmarna.

Till sist avslutades presentationen med ett mycket positivt budskap när Sony förklarade att den nya konsolen kommer att släppas redan nästa vår i Japan och till julen år 2000 i resten av världen.

Nästa månad kommer Svenska PlayStation-Magasinet att innehålla bilder från samtliga demonstrationer, mer utförlig information om den nya konsolen samt intervjuer med Ken Kutaragi och utvecklarna på Namco. Då kommer vi även att ge svar på andra viktiga frågor som vad den nya konsolen kommer att heta, hur den kommer att se ut och vad den kommer att kosta. Missa alltså inte PSM 17!



[1] I den här demon påverkar hela 3D-modellen hur vattnets vågor bildas. [2] Fullt ös på fyrverkerierna, modell PS2. [3] Vem kunde ha trott att några luddiga bollar skulle kunna vara så imponerande?

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Sony tar kontroll över Psygnosis

Med besvikelser som *Rascal*, *F1 '98* och *Psybadek* blev det gånga året en mardröm för Psygnosis. Flera nyckelpersoner lämnade det Liverpool-baserade företaget och ett antal Psygnosis-studior fick lov att klappa igen. Nu tycker man på Sony att det får vara nog.

Sony köpte Psygnosis redan 1993 och har sedan dess i princip låtit företaget sköta sig självt. Men nu tar man alltså över kontrollen helt och hållet för att undvika ytterligare misslyckanden. Vad Sony ämnar göra för att vända trenden är inte säkert, men det ryktas om *Destruction Derby 3*...

Inget *Final Fantasy VIII* för fuskisar

Den japanska versionen av *Final Fantasy VIII* innehåller ett mjukvaruskydd som gör att spelet inte fungerar på PlayStation-konsoler med inbyggda piratchip. Många väljer att förse sina spelmaskiner med olika konverteringschip för att kunna spela utländska NTSC-spel, men den som försöker spela *Final Fantasy VIII* med en dylik ombyggd PlayStation kommer alltså sannolikt att drabbas av lång näsa.

När Squares efterlängtade spel laddas in i en ombyggd PlayStation visas en svart skärm med en stoppskylt och en text som meddelar att spelet avslutats.

Resident Evil i ödlekostym

Teamet bakom *Resident Evil*-serien arbetar med ännu ett skräckinjagande spel, men den här gången har G Type-bossarna ersatts med dinosaurier. Utvecklingen av det nya spelet *Dino Chrisis* leds av *Resident Evil*-seriens fadet, Shinji Mikami.

Anledningen till att Capcom ger sig in i ödleland är det exklusiva avtal som gör att nästa *Resident Evil*-titel, *Codename Veronica*, bara kommer att släppas till Dreamcast.

Huvudrollen i *Dino Chrisis* ▸

LOADING 39% COMPLETE

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

MARS

Asterix
Big Air
FA Soccer Manager
Global Domination
KKND: Krossfire
Kensei: Sacred Fist
NHL Face Off '99
Need for Speed 4
Populous: The Beginning
Poy Poy 2
Pro 18
Rally Cross 2
Retro Force
Rollcage
Running Wild
Street Skater
UEFA Champions League
Viva Football
Warzone 2100
Wing Over 2
X Games Pro Boarder

APRIL

Actua Ice Hockey 2
Bloodlines
Bugs Bunny: Lost in Time
Bust-a-Move 4
Capcom Generations
Civilization II
Darkstalkers 3
Gex: Deep Cover Gecko
Guardians Crusade
Legacy of Kain: Soul Reaver
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
NBA In the Zone '99
Player Manager 98–99
Puma Street Soccer
R4: Ridge Racer Type 4
Sports Car GT
Street Fighter Collection 2
T'ai Fu

MAJ

Bomberman Fantasy Racing
Diver's Dream
Driver
Le Mans 24 hour
No Fear Downhill M. Biking
R-Type Delta
Street Fighter Alpha 3
Trap Runner
WWF Attitude

▸ spelas av specialagenten Regina, som i sann Jurassic Park-anda beger sig till en hemlig ö där en galen vetenskapsman orsakat katastrof med sina experiment. Vi återkommer med fler detaljer i nästa nummer.

SVENSK UTMANARE PÅ RALLYBANAN

MOTORHEADS SKAPARE ÅTERVÄNDER MED RALLY MASTERS

1999 ser ut att bli ett starkt år för racing-simulatorerna. Nu kastar sig Göteborg in i kampen mot *R4*, *Rollcage* och *Gran Turismo 2*.

När Digital Illusions senast var i farten var det med futuristisk och knivskarp racing i *Motorhead*. I sällskap med Gremlin svänger göteborgarna nu in på betydligt lerigare vägar med *Rally Masters*.

Med tre tävlingsmöjligheter, detaljerad och verklighetsbaserad data och en mycket genomarbetad grafik kan detta bli spelet som knuffar ned *Colin McRae Rally* från rallytronen.

Realism i symbios med spelglädje verkar vara Digital Illusions mål med deras nya rallyspel. Fredrik Liljegren, chef på Digital Illusions, har till och med åkt med i rallyhjälten Didier Auriols bil för att skaffa sig de upplevelser som krävs för att kunna ingjuta rätt känsla i sitt rallyspel. Utvecklingsteamet håller som bäst på med att finslipa spelkänslan, och de tänker fortsätta tills de är fullständigt nöjda.

Förutom de tre turneringsmöjligheterna innehåller *Rally Masters* Time Attack, splitscreen-racing för två spelare, möjlighet att tävla mot en spökbild av sina egna rekordtider och en Custom Championship Editor som låter spelaren sätta ihop sina egna tävlingar.

Det färdiga spelet är tänkt att innehålla 22 bilar (var och en sammansatt av cirka 750 polygoner) och över 50 banor. Alla banor är olika, det rör sig alltså inte om några spegelvända banor som Namco har för vana att utnyttja i sina *Ridge Racer*-spel.

Som grädde på moset är spelets högdetaljerade grafik uppiffad med visuella effekter som stänkande grus och vatten, avgasrök och regn. Mer om detta mycket lovande rallyspel i kommande nummer av PSM.

NU BLÅSER EA SNUTEN IGEN!

SNART ÄR NEED FOR SPEED 4 HÄR

Medan spelföretag som Codemasters och Polyphony Digital koncentrerar sig på realism fortsätter Electronic Arts med att göra livet surt för polisen i sina actionfyllda biljaktsspel. Snart är *Need For Speed* tillbaka i ny tappning och det är kaxigare än någonsin.

Som i tidigare *Need for Speed*-spel innehåller seriens fjärde titel en mängd olika spelstilar. I Hot Pursuit gäller det för spelaren att köra så snabbt som möjligt genom spelets banor för att undgå lagens långa arm; den som blir stoppad för många gånger hamnar bakom lås och bom och får inte trampa gasen i botten igen förrän en ny omgång startats. I Tournament gäller det helt enkelt att köra snabbare än sina sex motståndare. I Special Events får spelaren ta del i nattlopp och utslagningstävlingar över hela världen.

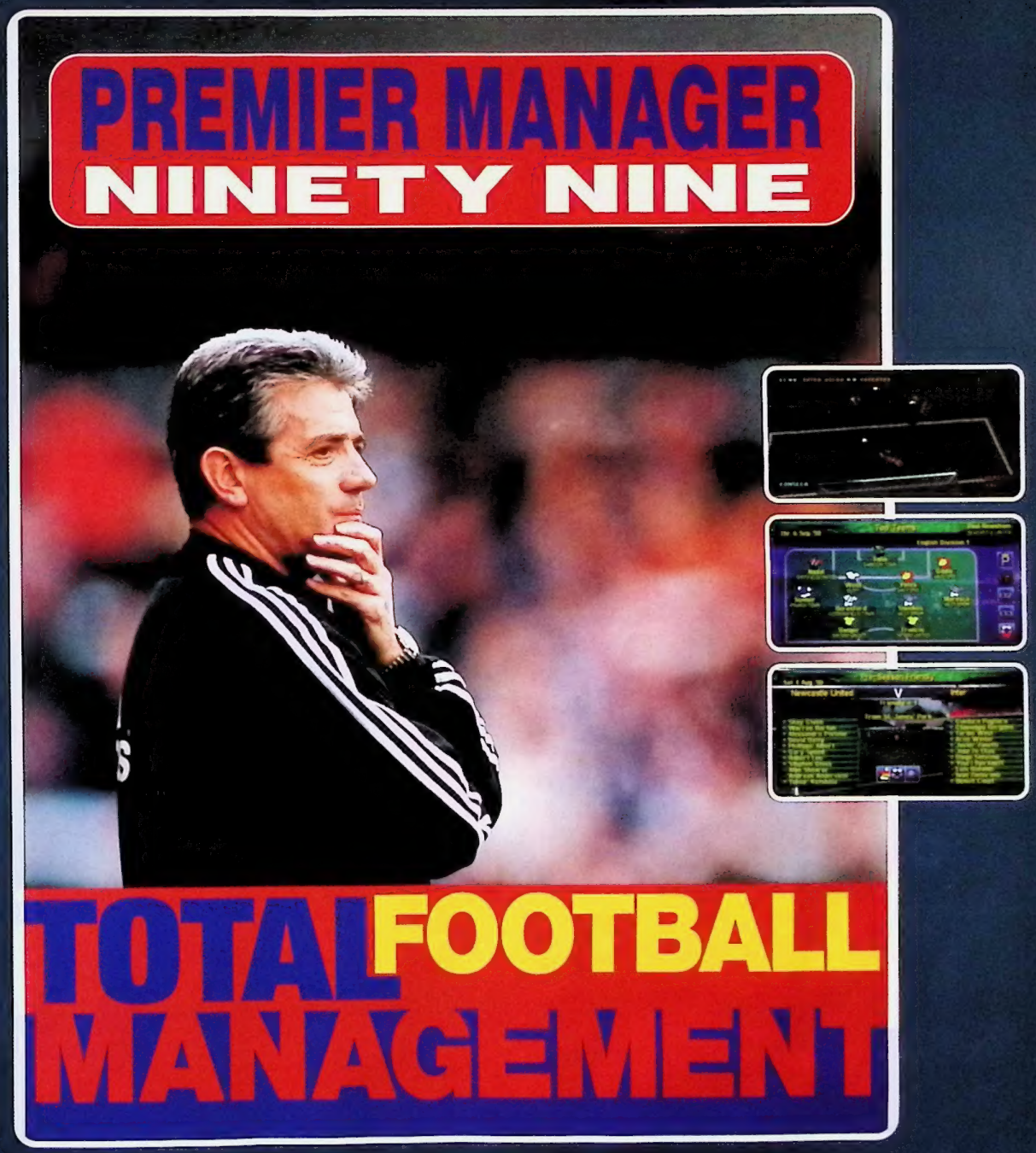
Men det är i Tournament som den stora utmaningen ligger. Där får spelaren chansen att vinna pengar på sina framgångar och sedan använda dessa för att köpa nya bilar eller uppgradera redan befintliga kärror för att komma först förbi målflaggan. Ett steg mot att utmana *Gran Turismo* kanske?

Som i de tidigare *Need for Speed*-titlarna har Electronic Arts gjort sitt bästa för att fylla spelet med maffiga bilar. Här hittar vi till exempel BMW Z3, Ferrari 550, Aston Martin DB7 och Lamborghini Diablo, och enligt Electronic Arts är samtliga återskapade med korrekt körkänsla och motorljud. Spelfysiken har också förbättrats för att göra känslan mer realistisk. Nu kan bilarnas karosser ådra sig synliga skador och till och med falla i bitar vid vårdslös hantering av ratten.

Need for Speed 4 erbjuder inte någon helt ny spelupplevelse, men väl en mer utvecklad och engagerande version av den gamla goda racingserien. Grafiken når inte riktigt upp till *R4*-standard, men de många bilarna och valmöjligheterna gör ändå *Need for Speed 4* till ett racingspel att räkna med.

På sidan 67 får du även chansen att vinna spelet och en ratt från Mad Catz genom att svara rätt på våra telefonfrågor!

Ring 112, begär polisen! En massa snubbar i spegelglajor röjer runt på bygden!


PREMIER MANAGER
NINETY NINE
TOTAL FOOTBALL MANAGEMENT

PREMIER MANAGER '99

[illegible]

Premier Manager '99 kommer för Sony Playstation i januari och för pc i mars.

Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm, Tel. 08-736 47 60, Fax. 08-736 47 71,
www.multimedia.bonnier.se

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

v.g se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	200	75
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	350	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	99		25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	99		25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	99		25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99		25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 2	449	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	300	125

	nytt/	beg.	/vi köper
Deathtrap Dungeon	449	250	100
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
Driver	429	350	150
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	99		25
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	200	75
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Golf Pro	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
G.T.A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	399	350	150
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99		25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kensei	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	449	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	400	175
Knockout Kings '99	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	150	50
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Marvel Super Heroes	479	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	400	175
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99		25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	399	350	150
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kabler, demo cd & 1 års garanti.

*Priser gäller vid köp av ett valfritt nytt eller beg. spel ur SPELIAS sortiment

TILLBEHÖR:

	nytt/	beg.	/vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	899	450	150
Arkad Joystick (Namco)	699	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29	20	5
Game Booster	449	350	150
Handkontroll	149	100	50
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll (Ascii)	399	200	50
Handkontroll, NegCon	499	350	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, orginal	249	200	50
Minneskort, 15 block	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, orginal	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-con 45	399	300	100
Pistol (Konami)	349	250	100
Pistol, Pred Justifier	399	300	100
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150
Pistol inkl.pedal	499	400	150
Ratt, Act Labs	999	800	350
Ratt+ped.(Mad C.)an.	699	550	200
Ratt+ped.(MadC.)an./dig.	799	650	250
Ratt+Ped.Top Drive	899	750	300
RGB-scart kabel	199	150	50
RGB-scart kabel, org.l	499	350	50
Scartkloss	49	30	5
The Glove	649	500	150
Väska, hård	249	200	50
Väska, mjuk	149	100	50
X-plorer	349	250	100

VI HAR ÄVEN:

Dreamcast.

NINTENDO

DVD VIDEO

PC

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

www.spelia.se

	måndag-fredag	lördag	
Postorder Butik	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

SPELIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA !

	nytt/ beg.	/vi köper
Oddworld:Abe Odess	249	200 75
Oddworld:Abe Exodus	449	400 175
Off Road Challange	449	400 175
Off World Interceptor	299	200 75
Ogre Battle	449	400 175
Olympic Games	399	250 125
Olympic Soccer	399	100 75
Ono	399	350 150
Only War	449	400 175
Onside Soccer	299	250 100
Overblood	199	100 25
Overboard!	449	250 100
Parappa the Rapper	399	150 50
Pax Corpus	399	300 125
Peak Performance	449	400 175
Penny Racers	449	350 150
Pete Sampras Tennis	399	350 150
Pet in TV	399	350 150
Pandemonium	249	200 75
Pandemonium 2	449	400 175
Panzer General	399	350 150
Perfect Assasin	449	400 175
Perfect Weapon	399	200 75
PGA '96	199	150 50
PGA '97	249	200 75
PGA '98	299	250 100
Phat Air Extreme S.	299	250
100Philosoma	299	100 25
Pitball	99	25
Pitfall 3D	299	200 75
Player Manager	449	400 175
Player Manager '99	479	400 175
Pocket Fighters	479	400 175
Po'Ed	399	150 50
Point Blank	399	350 150
Point Blank + pistol	799	650 300
Populus 3	449	400 175
Populus the Begining	429	350 150
Porsche Challenge	249	150 50
Powerboat Racing	299	250 100
Powermove Wrestling	399	250 100
Powerserve	299	100 25
Power Soccer 2	299	250 100
Poy! Poy!	499	300 125
Poy! Poy! 2	449	400 175
Premier Manager '98	399	350 150
Premier Manager '99	449	400 175
Primal Rage	299	250 100
Primo Goal	399	350 150
Prince Naseem Box.	449	400 175
Pro Board. (X-gamers)	399	350 150
Pro 18-World T.Golf	479	400 175
Pro Pinball	399	350 150
Pro Pinball Big Race	449	400 175
Pro Pinball-Timeshock	449	400 175
Project Overkill	399	350 150
Psybadeck	479	400 175
Psychic Detective	399	250 100
Psychic Force	299	250 100
Pulse	449	400 175
Puma Street Soccer	449	400 175
Rage Racer	249	150 50
Raging Skies	399	200 75
Raiden Project	399	250 100
Rally Cross	399	350 150
Rally Cross 2	399	350 150
Rampage World Tour	299	150 50
Rapid Reload	299	200 75
Rapid Racer	399	150 50
Rascal	299	150 50
Rat Attack	449	400 175
Raven Project	449	300 125
Rayman	249	200 75
Ray Storm	399	350 150
Ray Tracers	449	400 175
Real Bout Fatal Fury	399	350 150
Rebel Assault 2	449	200 75
Reboot	199	150 50
Red Alert : C&C 2	449	350 150
Red Alert Retaliation	449	350 150
Reloaded	399	150 50
Requiem	449	400 175
Resident Evil	249	200 75
Resident Evil Dir.Cut	449	300 125
Resident Evil 2	499	400 175
Retro	479	400 175
Return Fire	399	250 100
Revolution X	299	100 25
Ridge Racer	249	100 25
Ridge Racer Revol.	249	100 25

Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	174
R-Types Collection	479	400	175
Rugrats	449	400	175
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	150	50
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99		25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	100	25
Time Crisis + pistol	599	500	175
Time Crisis 2	449	400	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Wing Over 2	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	399	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltitein. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in till oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

KÖPINFORMATION

•Våra inköpspriser gäller per postorder.

•Alla priser är inkl. moms.

•Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket

•Ej utlösta paket debiteras med 150:-

• 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)

•Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Mag. eller t.om 18 Maj 1999.

•Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper : 600:- Vi Säljer : 900:-

Actlabs Ralt + Ridge Racer 4

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(psx nr.4)

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

	Produkt:	Pris:	Reservtitel:	Pris:
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Namn._____

Adress._____

Postnr._____ Postadress:_____

Tel:_____ Målsmans sign>16år_____

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

Valhallavägen 36
(T) - Tekniska Högskolan

LOADING 63% COMPLETE

(1) En av det första spelets roligaste inslag återkommer i förbättrad form. (2) Full gas ut ur Moria. (3) Detaljerna i bakgrunden har förbättrats. (4) Allt som saknas här är Julio Iglesias röst. (5) Vrooom.

V-RALLY 2

Racingspelet som erövrade världen är tillbaka. Håll i er.

Speltyp: racing
Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Eden Studios
Släpps: juni 1999

***Ridge Racer Type 4*, *Gran Turismo 2*, *Colin McRae 2*... 1999 är racingspelens år. Kan *V-Rally 2* ta ledningen? Mina herrar, starta era motorer...**

Hur många bilar och banor finns det i *V-Rally 2*?
Vi hade bara 11 bilar i *V-Rally 1*. I *V-Rally2* finns det 18 officiellt licenserade bilar från denna säsong (1999 års specifikationer). Det kommer också att finnas ett ännu okänt antal bilar från rallyhistorien.
När det gäller banor (eller special- eller supernivåer som de kallas) är de baserade på 26 unika grafikmiljöer från 12 olika länder. Istället för att göra väldigt många banor koncentrerar vi oss på att göra varierade och spelbara banor. Hittills har vi gjort runt 200 banor, men det kommer att vara färre än 100 i det färdiga spelet, eftersom vi bara använder de bästa.

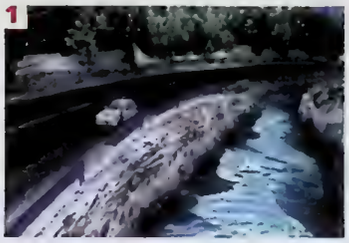
Kommer *V-Rally 2* att stödja Dual Shock och analoga kontroller?
Vi kommer att stödja alla kontroller som finns på marknaden, Dual Shock inkluderat. Vi kommer också att stödja Namcos nya JogCon om vi får rutinerna i tid. Jag och teamet anser att den gamla NegCon från Namco är den bästa racingkontrollen till PlayStation.

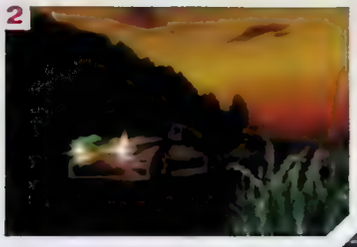
Kommer Colin McRaes Ford Focus att vara med?
Det finns inget exklusivt kontrakt mellan Codemasters och Colin McRae, så den kommer att finnas med i spelet, precis som alla andra officiella bilar 1999.

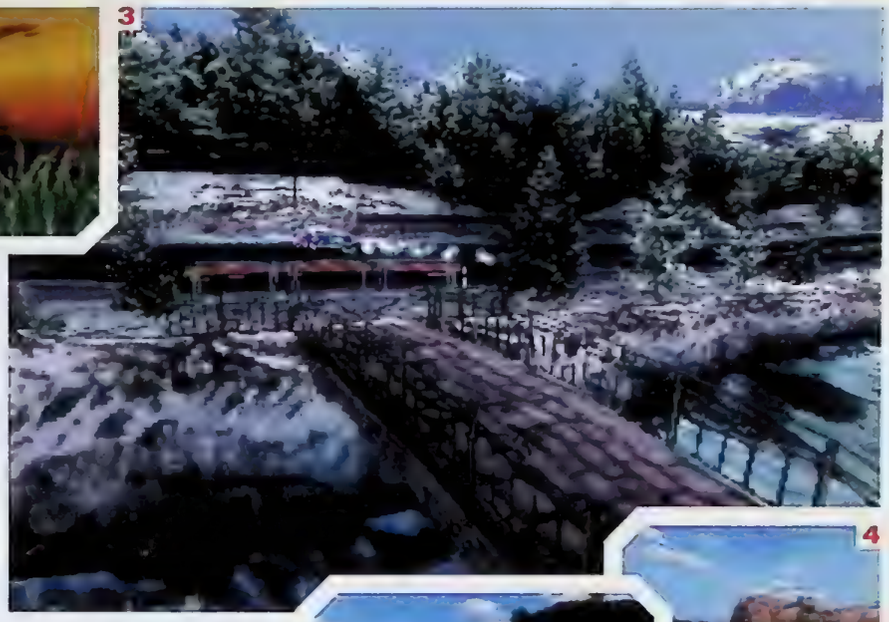
(1) Uppmålningen har förbättrats och erbjuder vyer som den här. (2) En av de mer dramatiska reprisvinklarna. (3) Ännu en.

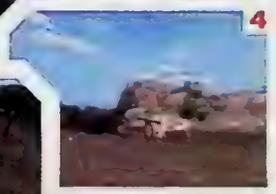
PROFILEN

Stephene Baudet









(1) Ja, vattnet rör sig (2) De berömda linsöverstrålningarna är tillbaka. (3) Miljöerna runt banan är toppen. (4–6) Den kommer, här är den och nu är den borta i ett dammoln.

Hur är det med förarnas namn? Vi gissar på att Colin McRae och Tommi Mäkinen inte kommer att vara med?
Vi har valt att inte nämna förarnas namn eftersom det inte finns någon officiell licens för att nämna deras namn alls. Vi skulle ha behövt skaffa en licens för varje förare. Vi bestämde oss för att koncentrera oss på billicenserna istället.

Kommer man fortfarande att tävla mot fyra andra bilar på varje bana?
I *V-Rally 2* har vi två olika spellägen: V-Rally Throphy och arkad. I de båda kommer du att först tävla mot fyra bilar på varje bana och sedan i ett riktigt rallymästerskap med bara en bil.

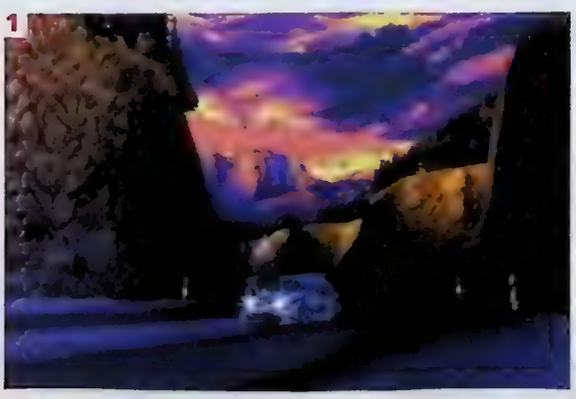
Kontrollen över bilen var det som var svårast att få grepp om i *V-Rally 1*. Hur skall ni göra den för att både *V-Rally 1*-fans, nykomlingar och de som hatade kontrollerna ska bli nöjda?
För att svara på frågan har Infogrames skapat fokusgrupper runt olika kontrollösningar, vilket inkluderar de från *Colin McRae* och *Gran Turismo*. Många av spelarna kom till samma slutsats och du kommer att se vad som har ändrats när du spelar *V-Rally 2*. Allt jag kan säga är att kontrollerna skiljer sig från alla andra spel som finns.

Några nya sätt att spela på?
Det finns fyra olika sätt att spela i *V-Rally 2*. Arkad och Time Trial är samma som i *V-Rally 1*. V-Rally Throphy är en ny ingrediens och i den ingår tre grupper av banor – fyra motståndare som tävlar om att vinna europa-, världs- och experttrofén. Det finns inga nya eller specifika banor i V-Rally Trophy utan de kommer ifrån arkad- och mästerskapsdelarna.
Det sista spelsättet är det nya rallymästerskapet. Det består av tre mästerskap i vilka åtta spelare tävlar om att bli europa-, världs- och expertmästare. Upp till fyra spelare kan delta i mästerskapet och de kör i tur och ordning precis som man gör i riktiga mästerskap.

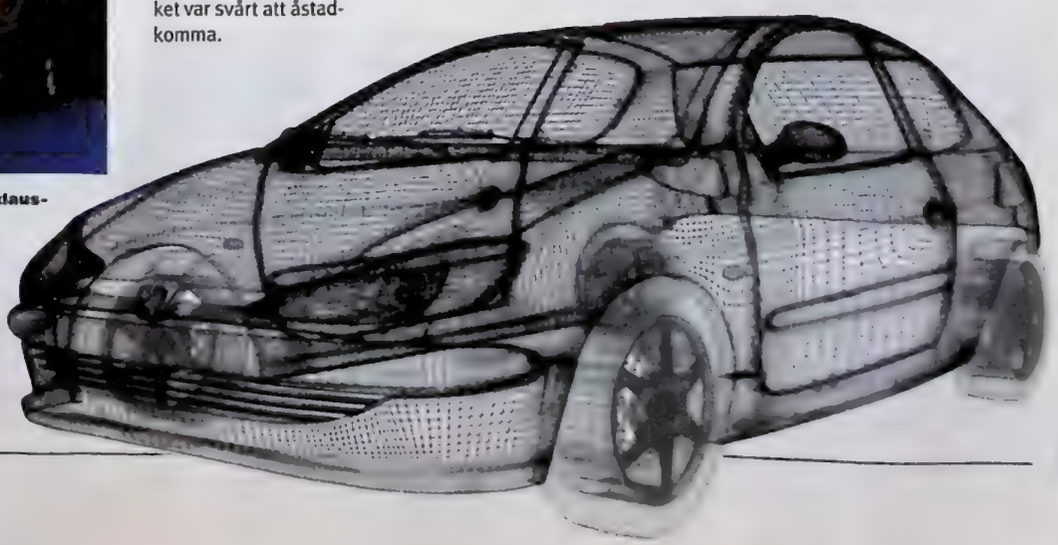
Vad är det största tekniska framsteget?
3D-motorn har skrivits om för att utnyttja PlayStations 3D-kapacitet till max. Vi bestämde oss för att visa fyra olika bilar på banan med fyra olika sätt att dela skärmen på, vilket var svårt att åstadkomma.

Vilken del var svårast att designa?
Den svåraste delen var kontrollen av bilen. Det är en blandning mellan spelbarhet, realism, fysik och finslipad programmering. Infogrames fokusgrupper var användbara – vi lyssnade på spelarnas åsikter.

Finns det några hemligheter och fusk du kan avslöja?
Jag kan inte säga något ännu, det är för tidigt.



(1) De ibland klaustrofobiska banorna i det första spelet är borta och har gett plats för mera sceniska banor. (2) Må bästa man vinna.



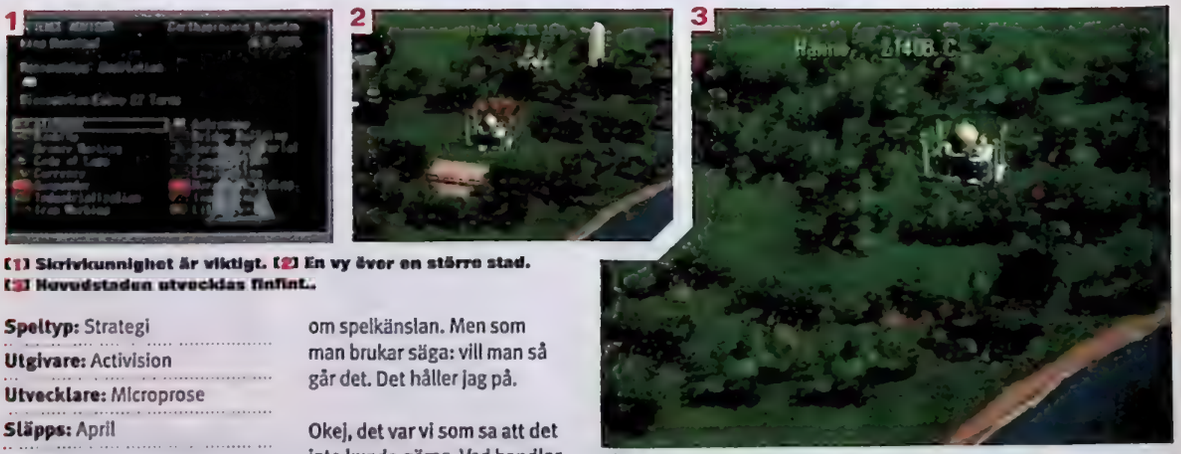
(1) Sätt igång och bygg. (2) Lira dig med fredliga och inte alltför mäktiga imperier. Amerika är ett lämpligt val. (3) Bygg ett nytt underverk. (4) Utbilda diplomater för att upprätta ambassader, muta fienden, uppmana till revolter och stjäla hemligheter. (5) Ryttare är bra att ha för att utforska än så länge väglösa kontinenter.

PROFILEN

Eveline Cureteu

CIVILIZATION II

Äntligen kommer *Civilization II* till PlayStation. Dags att leka Gud igen!



(1) Skrivkunnighet är viktigt. (2) En vy över en större stad. (3) Huvudstaden utvecklas finfint..

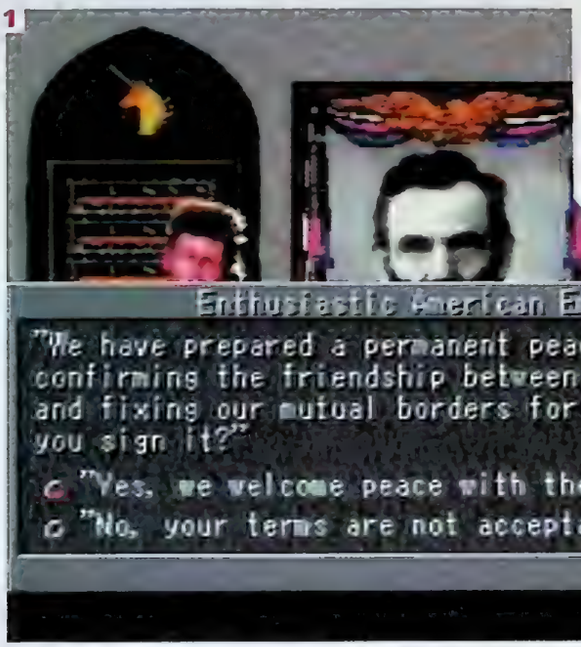
Speltyp: Strategi
Utgivare: Activision
Utvecklare: Microprose
Släpps: April

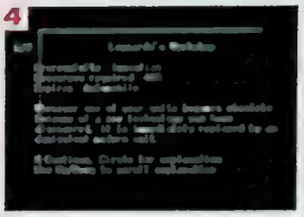
***Civilization II* är en odyssé som sträcker sig över 7 000 år, från grabbar i djurskinn till rymdfärder till världsherravälde. Producenten Eveline Cureteu talar ut.**

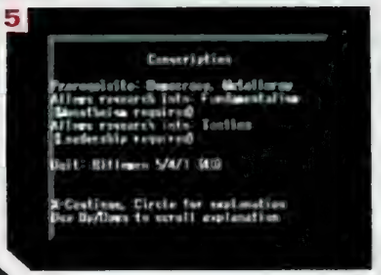
De sa att det inte gick. Hur i hela friden lyckades ni få in *Civilization II* i en PlayStation?
Vem sa att det inte gick att göra? Visst var det en utmaning att överföra spelet till ett annat format utan att gå miste om spelkänslan. Men som man brukar säga: vill man så går det. Det håller jag på.

Okej, det var vi som sa att det inte kunde göras. Vad handlar egentligen *Civilization II* om?
Civilization II är antagligen så nära det går att komma när det gäller att leka Gud. Som skapare och ledare av din civilisation har du total kontroll över alla beslut som krävs för att den ska blomstra, stå emot fiender och slutligen stå som segrare. Du kontrollerar ekonomin, vetenskapliga framsteg, utrikespolitik, militären, upptäcktsfärder, folkets välmående, vad som ska produceras, vad som ska byggas... Allt.
Förutom motståndarna, det vill säga andra civilisationer som försöker göra samma framsteg som du, så måste du även kämpa mot sådant som missämja, hunger, miljöförstöring, överbefolkning, ödemarker och korruption. Hur spelet slutar beror helt och hållet på din strategi och dina beslut. Spelet är väldigt komplext, men samtidigt enkelt nog för att alla ska kunna förstå och uppskatta det.

Vad är det som gör att *Civilization II* kan bli en klassiker? Är det inte bara ännu ett leka-Gud-spel?
Jag skulle vilja säga att det är spelbarheten och den övergripande känslan som gör det till en klassiker. Det är en lysande blandning av svåra beslut och enkla spelkoncept. Få spel har lyckats så bra med detta.







[1-2] Om man sköter sina kontakter, får man veta allt man behöver av sina vänner. [3] Tronsalen som byggs ut när du är snäll mot ditt folk. [4] En del underverk, som det här, är nödvändiga om man vill ha en stark armé. [5] Gevärsskyttar är bra, så sätt igång och forska fram dem.

Är *Civilization II* en exakt kopia av PC-versionen?
Ja och nej. Vi har förstås använt oss av PC-spelets logiska element, men vi har ändrat några andra detaljer, som till exempel användargränssnittet, för att det ska funka till PlayStation.

Har ni skippat något i PlayStationversionen?
Så lite som möjligt. De färdiguppställda scenarierna finns inte med på PlayStationversionen. Inte heller läget för flera spelare. Det var två svåra beslut vi blev tvungna att fatta för att få plats med annat...

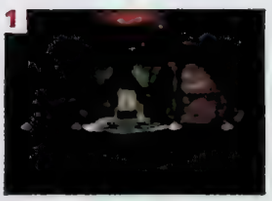
Finns det några tillägg i PlayStationversionen som du vill skryta med?
Användargränssnittet är helt och hållet ommöblerat för PlayStationkontrollen – jag gillar det faktum att skärmen inte är belamrad med prylar, men att man ändå lätt hittar den info man behöver. Nybörjaralternativet är också en trevlig ny detalj, med extra tips för den oerfarne. Det finns andra små förbättringar lite här och var, som man kanske inte märker genast, men som tillför mycket till spelkänslan.

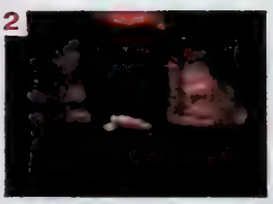
Muskompatibelt? Dual Shock-support?
Nej. Tidsbrist och viss teknisk begränsning har lett till några svåra beslut vad gäller detta. Men jag tror inte att det påverkar spelglädjen.

Vad är det bästa med spelet?
Det jag tycker är allra coolast med spelet är att man i viss mån kan forma det efter sin egen personlighet. Resultatet beror helt och hållet på vilken strategi man använder och på hur blodtörstig man är. Mitt favoritmoment är när jag lyckas stjäla teknologi och sånt utan att mina spioner avslöjats. Man drar en lättnadens suck. Eller när man upptäcker en by och plötsligt inser att man är omringad av barbarer, och inte har en aning om man kommer att överleva eller inte.

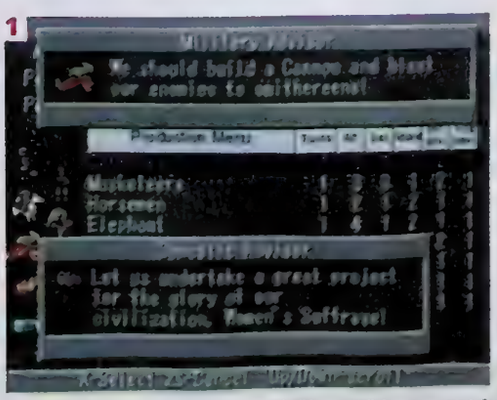
Vad är du mest stolt över tekniskt sett? Finns här några nya effekter i PlayStationstil?
Tja, jag är faktiskt stolt över hela grejen. Att utveckla spelet i Japan, få det att fungera på den amerikanska marknaden och sedan på den internationella – det är ingen lätt uppgift, i synnerhet inte på så här kort tid.

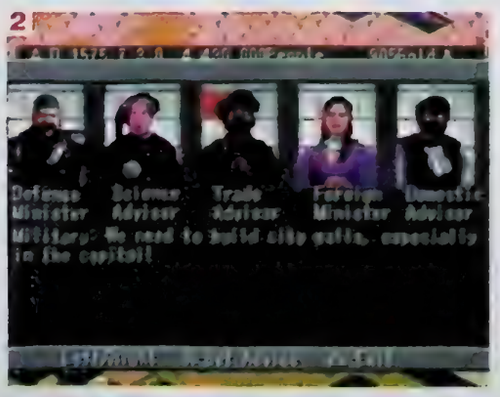
Berätta en hemlighet du inte berättat för någon.
Jag har inte berättat för någon att vi stoppade in ett fusk för att få mer pengar om det börjar krisa i PlayStation-versionen. Mer kan jag inte säga, för då är det ju ingen hemlighet längre...





**[1] Sitt bland armbunkarna i ditt kejsarresidens och njut av segerns sötma.
[2] ...eller sitt på en sten i din grotta och gräm dig över nederlaget.**





[1] Sätt kvinnorna i arbete så ökar städernas produktion. [2] Här är goda råd billiga. [3] Hur många underverk har dina städer?

FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy VIII sålde i 2,21 miljoner exemplar den 9 februari 1999 och givetvis skaffade vi oss ett exemplar så fort vi bara kunde. Efter många sömnlösa nätter med en japansk ordbok ger Svenska PlayStation-Magasinet här ett smakprov på vad som komma skall.

Final Fantasy VIII, uppföljaren till megasuccén *Final Fantasy VII*, är det senaste tillskottet i den mycket framgångsrika rollspelsserien. Även om alla spelen i serien har blivit stora framgångar – åtminstone i Japan – så är troligen *FF VII* Squares största succé utanför Japan. Trots att framgången är välförtjänt både konstnärligt och kreativt, beror den också på det antal PlayStation-maskiner som finns jorden runt. Det är kanske inte så konstigt att miljoner spelare utanför Japan anser att *Final Fantasy VIII* är det mest efterlängtade spelet 1999.

Final Fantasy VIII utspelar sig i en helt ny värld och har helt nya karaktärer. Men det är ändå på många sätt likt sin föregångare. Merparten av spelet utspelar sig i förrenderade miljöer. De är mycket skickligt gjorda och underbart varierade. Karaktärerna däremot är polygonbaserade och animerade i realtid. Det är en behaglig, igenkännande känsla när det gäller spelets gränssnitt.

Men innan du skriker och fördömer Square för att de behållit formatet från *FF VII* – även när det gäller kartor och de slumpmässiga striderna – kom ihåg: det som gjorde *Final Fantasy VII* så bra var först och främst handlingen. Spelbarheten var mer eller mindre bara ett fordon för den starka, fängslande berättelsen att färdas i. *Final Fantasy VIII* är inte annorlunda. Det är handlingen som gör det till vad

NYTT I FF VIII – EN ÖVERSIKT

För den som har bråttom har PSM ställt samman en lista med vad som är nytt med *FF VIII*. Den innehåller inte alla nyheter – det skulle ta för mycket plats – men den ger en försmak av vad vi kan vänta oss av det nya spelet.

- Spelet ligger på fyra CD-skivor.
- Stridssystemet är förändrat.
- Guardian Force ersätter Materia.
- Det nya kommandot "Draw" gör att du kan ta mat och färdigheter från dina fiender.
- Hela gruppen syns på skärmen – den försvinner inte när du förflyttar dig.
- Det har helt nya huvudrollsinnehavare och handling.
- Det finns en helt ny värld att utforska.
- Det finns inga skattkistor – istället har du "Draw"-poäng som ger dig nya saker genom en knapptryckning.
- Karaktärerna får erfarenhetspoäng (färre, men ändå) om de flyr från en strid.
- Fiendernas attacker och färdigheter förändras genom hela spelet. Du får anpassa dig för att vinna...
- FMV-sekvenserna är mycket förbättrade.
- De polygon-baserade karaktärerna är mycket mer detaljerade.
- Det finns mängder med minispel.
- Och nya fordon att köra runt med.
- Ja, även om det inte är nytt, så har det Chocobos...

det är. Och så är det fyllt med ogongodis.

Final Fantasy VIII tävlar med sin föregångare om att ha snyggast grafik och vinner ofta. Du kan gå i en korridor i ena stunden och i nästa börjar en FMV-sekvens utan att du märker det. Dessa sekvenser har en otroligt hög kvalitet – de är troligen de bästa PSM har sett. Människor rör sig som människor och alla detaljer gör dem nästan otroliga.

En av FMV-sekvenserna under *FF VIII* första timmar är värd lite extra uppmärksamhet. Det är på avslutningsbalen och protagonisten Squall – som ersatt Cloud – möter och dansar med Rinoa. Hans klumpiga försök att följa musiken är skrämmande verkliga. Vid ett tillfälle zoomar kameran ut och visar alla som dansar runt omkring dem. Man tappar hakan, helt enkelt.

Spelets utforskningsbara miljöer är lika fantastiska. Trädgårdens träningsskola – där spelet börjar – är välgjord och ▸

[1] Beskära förlite (en från Guardian Force) vackra attack. Hans styrka är eld och är användbar mot vattenbaserade fiender. [2] Scenen på tåget är superb. Till och med på japanska. [3] Squall lämnar Trädgården. Skolkar rättare sagt. [4] Rekrymmen. [5] Ännu en Guardian Force-kille, med is som specialitet. [6] Mot eldbaserade – och de flesta andra – fiender är det inget fel på hennes kalla attacker.

OM DU STANNAR UPP OCH TÄNKER EFTER KOMMER DU ATT FÖRSTÅ HUR STORT SPELET FAKTISKT ÄR. PÅ DE FYRA CD-SKIVORNA FINNS DET RUM OCH OMRÅDEN DU INTE ENS BEHÖVER BESÖKA.

det bådar gott inför vad som kommer senare. Till och med de korridorer som länkar samman olika hus är renderade var för sig.

Medan spelet fortsätter kommer man underfund med att det finns många områden som ännu inte utforskats. Om du stannar upp och tänker efter kommer du att förstå hur stort spelet faktiskt är. På de fyra CD-skivorna finns det rum och områden du inte ens behöver besöka. Men om du gör det finns det kanske belöningar som väntar. Ibland finns det ingenting – bara ännu ett område som finns för att ge en känsla av att du befinner dig i en hel värld. Hur många andra spel ger dig den känslan?

Innan en engelsk version släppts är det svårt att uttala sig om styrkan i handlingen och om karaktärerna. Men ett sammandrag av handlingen hittar du under rubriken "Vad handlar det om?". Den översatta dialogen vi hade att tillgå är inte den som kommer att finnas med när spelet släpps. Den antyder bara vad vi kan vänta oss. Vad som är uppenbart är att *Final Fantasy VIII* är mer realistiskt (sett ur ett fantasy-perspektiv så klart) än sin föregångare och antagligen också jämfört med hela serien. *FF VII* var ganska likt en tecknad film. Den här uppföljaren verkar vara, både estetiskt och tonmässigt, ett avsteg från *Final Fantasy*-serien.

På den kritiska nivån är det svårt att se vad som skulle kunna grusa förhoppningarna på spelet. Men det finns ett par saker som spelarna kommer att tycka är sämre och det rör stridssystemet. De som läst "tio snabba fakta om *Final Fantasy VIII*" vet att stridssystemet genomgått en liten, men genomgripande förändring. Och det är bra. Så länge som vi spelat har vi bara gott att säga om förändringarna, de ger både nöje och variation. Men de flesta strider kommer slumpmässigt. När du färdas, blir skärmen plötsligt suddig och en strid börjar. Många – och speciellt de som spelat länge och är rollspelsfans – tycker inte att det är problematiskt. Andra tycker att det är otillfredsställande och ibland frustrerande.

För det andra så är *FF VIII*:s Guardian Force-attacker omständiga och tidskrävande. Attackerna i sig är vackert koreograferade, men en animation kan vara i upp till 20 sekunder. För de med mindre tålamod kan det vara 15 sekunder för länge. Kort sagt, *FF VIII* kommer inte att locka de spelare som vill ha konstant action, precis som föregångarna.

Det är svårt att säga hur stort *Final Fantasy VIII* egentligen är eftersom ingen utanför Square och någon tidningsredaktion har klarat det än. Det känns större och det faktum att det ligger på ▸

VAD HANDLAR DET OM?

Bara för att ge er en liten föraning om hur handlingen börjar och utvecklar sig de första timmarna har vi skrivit denna kortfattade sammanfattning. Om du känner att denna kunskap skulle förstöra ditt spelande så läs inte vidare. Nu har vi varnat dig.

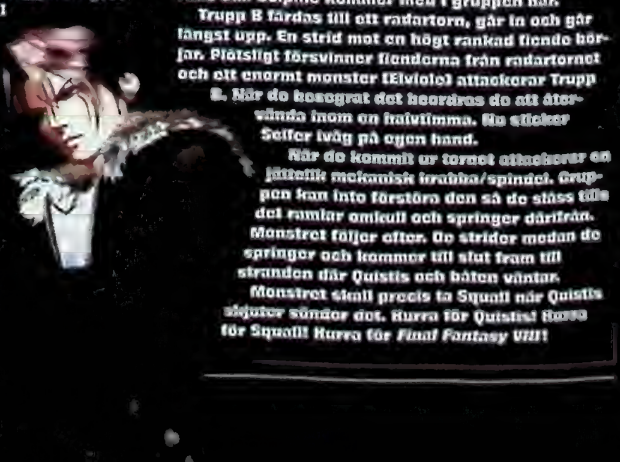
Squall studerar vid Trädgården, en skola som utbildar soldater för att skydda Balambs intressen. *FF VIII* börjar med en FMV-sekvens som visar en duell mellan Squall och Seifer, en man som bär trenchcoat och ser ut som Kiefer Sutherland i The Lost Boys. De dras båda med och Seifer skär Squall i ansiktet. Squall vaknar upp i sjukstugan och en mystisk levinna går förbi. Läraren Quistis kommer förbi och säger uppmuntrande "Gumma pojke". Squall går tillbaka till telefonen. Inträdesprovet till SeeD är på eftermiddagen. Men för att få vara med så måste Squall utföra ett speciellt uppdrag.

Quistis och Squall besöker en närliggande grotta, slåss mot några monster och till slut lyckas Squall fånga en ny Guardian Force, Efreet. Båda går tillbaka. För att klara inträdesprovet måste de försvara en krigshärjad stad. Squall hamnar i samma grupp som den mystiske och kanske ondskefulle Seifer. Tillsammans med Zell bildar de Trupp B.

Trupp B färdas med bil fram och sedan båt till Dollet. Seifer verkar sätta sig över de ordar de fått. Efter att ha besegrat ett antal fiender så bestämmer han att de skall undersöka ett annat område än det de blivit beordrade om. Selphie kommer med i gruppen här.

Trupp B färdas till ett radartorn, går in och går längst upp. En strid mot en högt rankad fiende börjar. Plötsligt försvinner fienderna från radartornet och ett enormt monster (Elviola) attackerar Trupp B. När de besegrat det beordras de att återvända inom en halvtimma. Nu slickar Seifer iväg på egen hand.

När de kommit ur tornet attackerar en jättelik mekanisk insekt/spindel. Gruppen kan inte förstöra den så de slåss tills det rymmer omkull och springer därifrån. Monstret följer efter. De strider medan de springer och kommer till slut fram till strandon där Quistis och båten väntar. Monstret skall precis ta Squall när Quistis skjuter sönder det. Hurra för Quistis! Hurra för Squall! Hurra för *Final Fantasy VIII*!



TIO SAKER DU BARA MÅSTE VETA OM *FINAL FANTASY VIII*...

1: DEN YTTERSTA GRÄNSEN

Det här är komplicerat – och vi erkänner att vi inte riktigt förstår det – så vi tar den enkla versionen. *FF VIII* har inte Limit Break-attackerna som de tidigare spelen hade. Istället erbjuds karaktärer med låga HP (hälsopoäng) ofta, men inte alltid, en attack i samma stil. Men det är inte bara att välja den och sedan slappna av. De här desperata attackerna kräver spelarens medverkan. Det kan innebära att trycka på rätt knapp vid rätt tid (Squall) eller en beat 'em up-sekvens (Zell).

2: EN ANTI-MATERIALISTISK VÄRLD

I *FF VII* samlade du på olika sorters materia för att kunna göra olika saker och få fördelar. I *FF VIII* har du Guardian Forces istället. Precis som materian blir de bättre ju mer du använder dem. Om du använder dem och attackerar en fiende är animationen som en Elemental-attack i *FF VII*. Varje attack du gör måste förberedas innan den kan användas. Medan du gör det skadar alla attacker mot dig din Guardian Force. Och de kan dö. Som tur är blir de starkare ju mer du använder dem. Och det finns också affärer där du kan köpa saker och ting för att kunna ta hand om din Guardian Force. Är det någon som ser likheter med en Tamagotchi?

3: DRAW-KOMMANDOT

Ännu ett till synes komplicerat tillägg till stridssystemet är "Draw"-kommandot. Det ger spelaren möjlighet att stjäla från motståndaren. Det kan användas på flera sätt. Du kan stjäla en magisk attack från monster och använda den mot dem. Du kan lära dig

nya attacker. Om din motståndare har "det" så kan du sno "det". I princip är "Draw"-kommandot väldigt enkelt, även om det är svårt att förstå på japanska. Du har ingen aning hur enkelt det är att kasta en helande trollformel på din motståndare av misstag.

4: VARNING, SPELIMPORTÖRER!

I boken Lives of English Poets: Cowley skriver Dr. Johnson att "språket är tankens kläder". Språket i spelet är ren japanska och är flera månader ifrån att bli färdigöversatt – den amerikanska versionen skall komma i höst – och är totalt obegripligt för den vanlige spelaren. Med "vanlige spelaren" menas de som inte läser japanska. Square har även lagt till en kod som känner av Mod-chipet. Om du har ett i din PlayStation så kommer spelet inte att fungera alls. En mardröm! Att köpa en japansk version är alltså ett dubbelt misstag. Det är verkligen värt att vänta på PAL-versionen.

5: BRA VÄNNER FINNS NÄR MAN BEHÖVER DEM

En av svagheterna med *Final Fantasy VII* var att Clouds vänner försvann om de inte slogs eller pratade. Så är det inte i *FF VIII*. Om du har några i din grupp kommer de att följa med dig om inte handlingen vill annorlunda. Det är en enkel förbättring, men märks mycket.

6: SPELA DINA KORT RÄTT

Precis som sin föregångare innehåller *FF VIII* många minispel, som du kan ta itu med. Ett av de första du stöter på är ett konstigt (men fängslande) kortspel. I början möter Squall en trevlig man som ger honom en speciell kortlek. Efter det kan Squall utmana vissa karaktärer till en tävling. Spelarna lägger ut kort i ett rutmönster och om ett kort är högre än motståndarens vinner man kortet (men inte för alltid). När rutmönstret är fullt vinner den som har flest kort. Som vinst får vinnaren ta ett kort av motståndaren – och det blir ju givetvis det högsta. Det är en enkel idé, men den kommer att underhålla dig mycket under tiden du spelar *FF VIII*.

7: GARDEN PARTY

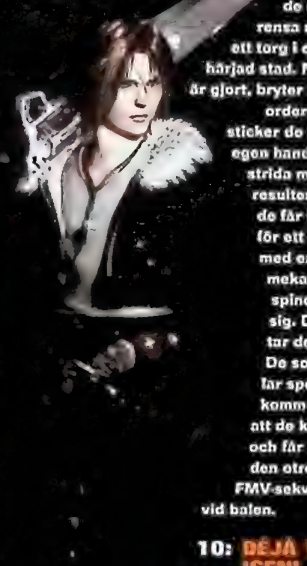
Det är i Trädgården *FF VIII* börjar. Det är en skola som utbildar fredsbevarande soldater. Det finns en elitstyrka, känd som SeeD. Den består av legosoldater. Trädgården är stor och har allt från en cafeteria till baracker, som du kan utforska. Det är där mycket av handlingen börjar.

8: DE KOM, DE SEED, DE SEGRADE

Squall och hans vänner vill i början av *FF VIII* bli SeeD-soldater. Som vi tidigare nämnt så är SeeD de bästa soldaterna. När Squall och hans vänner till slut lyckas så får de lön och skickas ut på uppdrag. Hur de klarar sitt test kanske vissa känner igen...

9: DÉJÀ VU

I slutet av förra året släppte Square ett spel i Japan som heter *Brave Fencer Musashiden*. Det är inget dåligt spel, det är en blandning mellan rollspel och action. Men spelet är mer känt än det kanske borde vara. Varför? Jo, med på skivan finns en demo av *Final Fantasy VIII*. Den visar när Squall, Seifer, Selphie och Zell gör sitt inträdesprov. Det är ett praktiskt test –

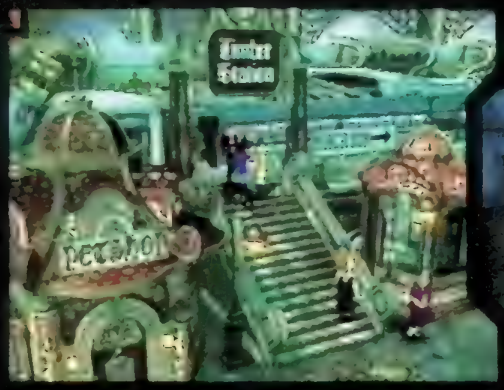


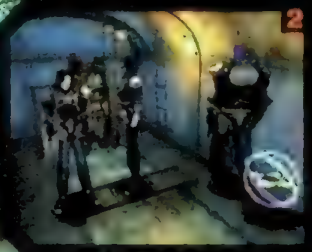
de skall rensa upp ett torg i en krigshärjad stad. När det är gjort, bryter de mot order och sticker de iväg på egen hand för att strida mer. Det resulterar i att de får fly nedför ett berg med en stor mekanisk spindel efter sig. Där slutar demon. De som spelar spelet kommer att se att de klarar sig och får njuta av den otroliga FMV-sekvensen vid balen.

10: DÉJÀ VU... IGEN!

En av besvikelserna med *FF VIII* är att kartbilderna – där spelarna färdas från ett ställe till ett annat – använder samma motor som *FF VII*. Det innebär att det är lite låg upplösning. Det är inte en så stor sak, men vi hade väntat att Square skulle förbättra det till uppföljaren.

Ledsen att vi avslutade med något negativt, men vi får trots allt betalt för att vara ärliga.





1 På Timber Station börjar det hetta till på allvar för Squall och hans vänner. 2 Den mystiske Laguna. Hur känner han Squall? Möts de? När vi på PSM får reda på det lovar vi att berätta. 3 Mmmm. Bensin. 4 Laguna försvinner för att besöka sin drömkvinna.

FINAL FANTASY VIII ÄR MER REALISTISKT (SETT I FANTASY-TERMER) ÄN _FF VII_. BÅDE ESTETISKT OCH TONMÄSSIGT VERKAR ÅTTAN VARA ETT AVSTEG FRÅN DE TIDIGARE SPELEN I SERIEN.

fyra CD-skivor (jämfört med tre) talar också för det. Och även om det "bara" skulle vara lika stort som *FF VII* vore det dumt att klaga. Det innebär ju drygt 60 timmars spelande.

Oräkneliga minispel från det enkla till högsta kvalitet? Tusentals sidor med dialog, megabyte efter megabyte med FMV-sekvenser och mängder med karaktärer och monster? Ett stridssystem som kombinerar strategi och känslighet, som kan bemästras på många sätt? Det räcker att säga att du kommer att ha att göra ett tag.

När vi nu sett den japanska versionen kommer varje dag tills den europeiska versionen släpps vara en prövning. Men vi kommer att stå ut tills vi får ett exemplar.

DE MEDVERKANDE

De följande karaktärerna är bara några få av de du kommer att möta i _Final Fantasy VIII_. De är dock de viktigaste av dem du möter under de första tio timmarna i spelet. Så det är bra att känna till vilka de är och vad de har för relation till varandra.

SQUALL

VEM ÄR HAN?: Squall är spelets huvudperson. Han är du. Och du är han.
HUR ÄR HAN?: Självsäker och fåordig. Han är uppväxt för det här.
PSM AVSLÖJAR: Squall studerar i Trädgården och är en lovande student. Hans vapen är pistolsvärdet – en blandning av pistol och svärd. Räkna med lite romantik mellan honom och flinga...

SEIFER

VEM ÄR HAN?: En elev i Trädgården. Han sårar Squall i ansiktet under *FF VIII*s strålande introsekvens.
HUR ÄR HAN?: Verkar vara ett arrogant svin tycker vi. Men slåss bra.
PSM AVSLÖJAR: Det går rykten om att Seifer blir Squalls fiende någon gång. Han leder Squall och Zell under deras första anfall, som också är inträdesprovet till SeeD. Generellt sett är han en idiot. En kandidat till titeln "*FF VIII*s Sepiroth", kanske?

ZELL

VEM ÄR HAN?: Ännu en elev i Trädgården. Kumpan till Squall.
HUR ÄR HAN?: Rapp i mun och hetsigt temperament. Han använder sig av någon sorts kampsport i striderna.
PSM AVSLÖJAR: Är med i samma grupp som Squall och Seifer under inträdesprovet till SeeD. Kommer du ihåg att Berrets dialog i *FF VII* var något av det sämsta i spelet? Vi misstänker att Zell ersätter honom.

SELPHIE

VEM ÄR HON?: En nykomling i Trädgården. Squall visar henne runt.
HUR ÄR HON?: Hon verkar trevlig, men är nog inget för Squall.
PSM AVSLÖJAR: Kan vara med i Squalls grupp under en stor del av första skivan. Hon är också en mästare på att falla över kanter. Vid ett tillfälle störtar hon nedför en klippa och skrapar inte ens ett knä. Hur lyckas hon? Det är ett mysterium.

QUISTIS

VEM ÄR HON?: En lärare i Trädgården och något av ett underbarn. Hon är nämligen bara 18 år.
HUR ÄR HON?: Verkar trevlig. Och har ett gott öga till Squall. Sådan tur han har.
PSM AVSLÖJAR: Får sparken – det säger hon till Squall i alla fall – som lärare tidigt. PSM tror att hon kommer att medverka mycket i spelet. Men vi tror också om någon i spelet kommer dö på ett tragiskt sätt så är det hon. Vi vet inte det, men det känns så...

RINOA

VEM ÄR HON?: Squalls kärlek, tror vi. Hon leder Forest Owls, en motståndsgrupp.
HUR ÄR HON?: Vi har inte sett så mycket av henne än, men hon kommer nog att ha en stor biroll.
PSM AVSLÖJAR: Dansar med Squall på balen. De möts igen när Squall skall iväg på sitt första uppdrag som SeeD-soldat. Kommer det att bli något mellan dem? De som vill vinna vadet svarar ja.

LAGUNA

VEM ÄR HAN?: Vi är inte säkra. Det är ingen i skrivande stund.
HUR ÄR HAN?: Mystisk.
PSM AVSLÖJAR: Under sitt första uppdrag förlorar Squall, Selphie och Zell medvetandet. Då styr du plötsligt Laguna. Ryktet säger att Lagunas historia är helt skild från Squalls, men de möts senare. Spännande. Mer om det när vi vet.

THEY SAY THE DEAD KNOW NO PAIN...

" Soul Reaver är som en gigantisk, utomjordisk lekplats full av bestar och overkliga saker."

Betyg: 9/10

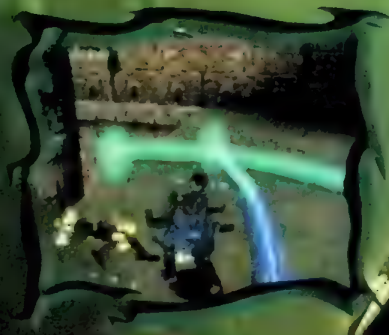
" Grafik: Sprängfyllt med häpnadsväckande miljöer"

Betyg: 10/10

" Spelbarhet: En helt ny Tomb Raider-inspirerad upplevelse"

Betyg: 9/10

Sv. PlayStation Magasinet



THINGS ARE ABOUT TO CHANGE

PC CD

PlayStation

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE

D[illegible]

Speed Freaks

[illegible] kan man få spela det? *Speed Freaks* ska enligt planerna släppas i juni. Under tiden har vi pratat med utvecklarna på Funcom. Och vi kan knappt ge oss till tåls.

Vad har ni i *Speed Freaks*-teamet för bakgrund?

Padraig Crowley, producent: Jag har jobbat på Funcom Dublin i nära fyra år. Jag började som programmerare och nu är jag producent och designer. Gruppen är en bra blandning av erfarna killar och relativa nykomlingar.

Hur länge har ni jobbat med *Speed Freaks*?

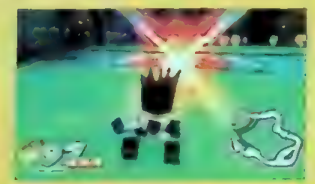
Padraig: Utvecklingsarbetet har [illegible] gefär två år. [illegible] marknadsföra [illegible] fingret på pulsen [illegible] spela [illegible]

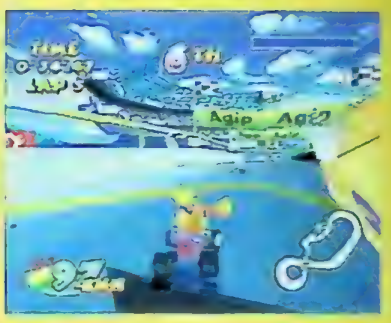
Den huvudsakliga inspirationskällan om spelet är självklart Mario Kart.

Padraig: [illegible] snyggt och [illegible]

[illegible]: [illegible] maskinerna med sin [illegible] grafik och storskal[illegible] len har en hög [illegible]

Arbetsnamnet var *Project SDR*. Nu har *Speed Freaks* blivit lika snyggt som det är roligt att spela. Vi berättar om alla sköna karaktärer så snart vi vet mer.





vi att *Speed Freaks* också skulle ha, även om det var många som inte trodde att det skulle gå att göra på PlayStation. Vi ville att det har spelet skulle bli mer visuellt anslående än något annat racingspel.

Vilka spel har influerat er?

Ivar Just Olsen, huvudprogrammerare: Jag kan inte komma på något som har betytt särskilt mycket för oss. Men jag antar att vi har blivit indirekt påverkade av tekniskt och visuellt imponerande spel som *Tekken 3, Crash Bandicoot, Gran Turismo, Metal Gear, Ridge Racer Type 4* och så vidare. De spelen har visat att PlayStation fortfarande hänger med när det gäller suverära spel.

Hur långt har ni pressat PlayStation och använde ni Performance Analyser?

Padraig: Vi har en Performance Analyser på firman och vi har använt den till att klämma prestanda ur den lilla grå lådan till sista droppen. Titta bara på storleken och detaljrikedomen hos banorna. Mängden animationer och den avancerade fysiken är utmärkta exempel på vad vi har åstadkommit.

Ivar: När vi började skriva koden, var målet att skapa en spelmotor som inte bara var så snabb som möjligt, utan som dessutom gjorde det möjligt att utnyttja hela hårdvaran i PlayStation. En viktig skillnad mellan den här och andra spelmotorer är att alla våra polygoner är gouraud-skuggade och ytrenderade på samma gång. All grafikkod är dessutom optimerad för hand i assembler, och vi har lyckats klämma in den i instruktions-cache-minnet, så närmare 80 procent av spelet är assembler-optimerat och körs i cachen. Enklare uttryckt så kan vi ha mycket fler polygoner med fler effekter än de flesta andra PlayStation-spel.

»det var en fröjd att se all[illegible]isker som provade spelet [illegible] h[illegible]rek och s[illegible] [illegible] spelarna...«

Vad är ni mest nöjda med i Speed Freaks?

Padraig: Jag måste säga att det är "K"-ordet. Kul, alltså. Sony hade nyligen ett publiktest med olika åldersgrupper, och det var en frojd att se alla människor som provade spelet for första gången och satt och skrek och svor åt de andra spelarna i läget for flera spelare.

Phil: Från en grafisk utgångspunkt, så skulle jag säga att det är känslan man får när man kor runt i miljoerna. Jag är också väldigt nojd med storleken och arkadspelskänslan hos nivåerna. Vi har använt varenda grafiskt trick vi kan i det här spelet. Jag läste till exempel nyligen i en intervju med skaparna av *R4* att det var det enda racingspelet med gouraud-skuggning på allt. Tja, de kan lägga *Speed Freaks* till den listan. Dessutom har vi genomskinlighet, linsöverstrålningar, z-buffert, partikeleffekter, miljorendering och den läckra rovdjurs-effekten på "stealth"-vapnet. Allt och mer därtill.

Även om det naturligtvis är ett tecknat racerspel, så är spelets fysik lika realistisk som i *R4*.

Padraig: Fysikmodellen i spelet är ganska realistisk, men vi ser alltid till att tänka på att det är ett TV-spel vi gör, och ingen fysiksimulering. Så med det i bakhuvudet har vi haft den realistiska fysiken till grund, men justerat den för att ta bort allt som var tråkigt och störande och förhöja det som är kul och snyggt.

Ivar: Det fanns massor av problem när vi kodade fysiken i spelet. Om man till exempel kör med hög hastighet i verkligheten, så är troligtvis det sista man vill är att krocka med en mur, men i ett racingspel så kommer man att göra det, och man vill inte bli alltför hårt bestraffad för det. Så det finns massor med specialfall i fysikkoden, för att fysiken ska kännas mer rolig än verklig. Så istället för att använda en icke-fysikalisk kontrollmodell, så har jag gjort fysiken realistisk, men lagt in artificiella krafter och reaktioner för att undvika oonskade effekter vid hog hastighet.

Streckmodellerna av banorna visar att ni har tillbringat mycket tid med designen.

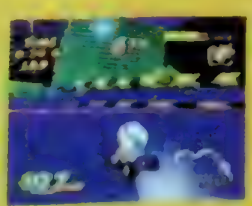
Padraig: Banorna ritade vi först upp på stora vita papper, där vi ritade in körbanan och alla genvägar och alternativa vägar – dem finns det många av – olika föremål vid vägkanterna och så vidare. Sedan gick vi vidare och gjorde en modell av körbanan och fogade in den i spelmotorn för att se hur den klarade att överföras från papper till PlayStation.

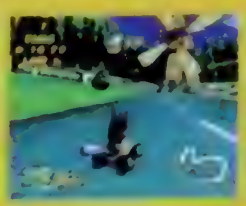
Banorna blev förstås justerade och förändrade under den här processen, men vi hade en ganska bra idé om hur banan skulle se ut. Sedan, när körytan var klar, så fick modellbyggarna lägga till det omgivande landskapet, hus och så vidare som vi hade bestämt oss för.

Texturläggaren tog sedan de här modellerna och lade på ytmönster, ljus, lodrät skuggning och så vidare.

Jag tror att en av de huvudsakliga anledningarna till att vi har fått en sådan variation och hög kvalitet på banformen är för att vi inte hade något allmänt program för att rita banorna. Massor av spel använder sig av sånt, men jag tycker att det lätt ger banorna en likartad känsla. Istället skapade vi alla våra banor från grunden, något som tog längre tid, men som gjorde att banorna blev mer distinkta.

Ivar: Våra verktyg har konstruerats så att konstnärerna kan ändra både banor och karaktärer med modellverktygen, köra ett enkelt konverteringskommando och ladda om banan tillsammans med spelet på mindre än två minuter. Så kan man testa banorna utan att behova kompilera om spelkoden, och dessutom tar det väldigt liten tid från det att man har ändrat på grafiken till att man får se hur det ser ut i spelet. Det har varit väldigt användbart för att justera banorna och spelets utseende.





Snygga bilder från *Speed Freaks*. Snart kommer en spelbar demo i PSM.

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Realistisk till 100%

Multiplayer Mode
Arkad
Action
16 originalbanor
300 km/h
Simulering

Monaco
San Marino
England
Argentina
Australia
Austria
Belgium
Brazil
Canada
Spain
France
Hungary
Italy
Japan
Luxembourg
Germany

För mer information kontakta
Ubi Soft Entertainment ApS · Falkoner Alle 13,1 · DK-2000 Frederiksberg · Denmark
Tel: +45-38 32 03 00 · Fax: +45-38 33 34 49 · E-mail: ubisoft@ubisoft.dk · Se vår hemsida: www.ubisoft.dk

NINTENDO 64 RELEASE APRIL '99 · PlayStation RELEASE MARCH '99 · PC CD-ROM · RACING SIMULATION monaco grand prix · Ubi Soft

RIDGE RACER TYPE 4

Snart gör PlayStations första racingspel äntligen comeback. Och det är i bättre form än någonsin. Kan det till och med utmana *Gran Turismo*?

[1] Men, det här är väl ingen rockvideo? [2] Och så tänker vi på tresekunders-regeln...

Ridge Racer Type 4 är ett vackert spel. Allt är som det skall:

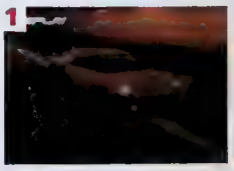
Utvecklat av Namco? Ja. Bilar medföljer? Ja. Åker de framåt och ger ifrån sig ett behagligt motorljud? Ja, ja och åter ja.

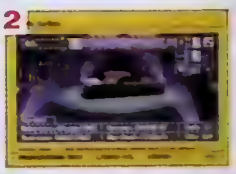
Men det är svårt att sätta fingret på vad som gör *Ridge Racer Type 4* så speciellt. Något av det bästa med spelet är dess spelvänliga *Gran Turismo*-dödande kontroll.

Ni minns kanske att kontrollen över bilen i *Gran Turismo* var realistisk? Ni kanske också har märkt att alla spel som producerats efter det har hämtat inspiration från den riktiga bilvärlden? Teamet bakom *Ridge Racer Type 4* har inte brytt sig inte om sådant, de har istället skapat sin egen verklighet.

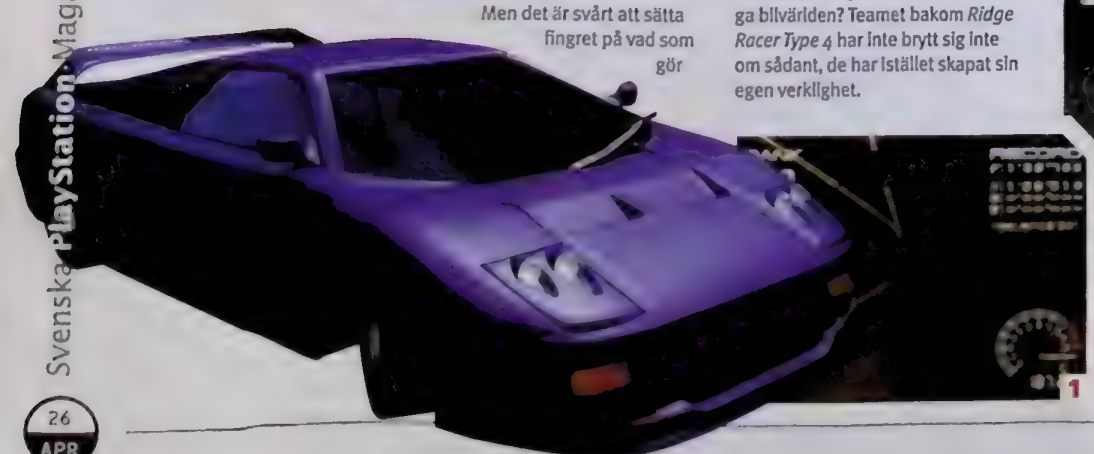
Det finns två olika kontroller i *Ridge Racer Type 4*. Den första och mest lätthanterliga är "grip" (grepp). Till alla riktiga racingfantasters stora fröjd är den andra "drift" (sladd). Med den är möjligt att sladda sig vinande genom kurvorna så att gummit ryker. Bromsa för fullt så kommer du igenom de snävaste kurvor med dörrhandtagen gnisslande mot relingen. Det är helgalet. Det är helt orealistiskt. Men mest av allt är det vansinnigt kul.

Medan vi är upptagna av växelmekanik och vare sig bilarna är realistiskt återgivna eller ej är det lätt att glömma att racingspel inte nödvändigtvis behöver följa verklighetens regler för att vara bra och *Ridge Racer Type 4* är en påminnelse om detta. Inte ens med grip-bilarna känns blir spelupplevelsen speciellt



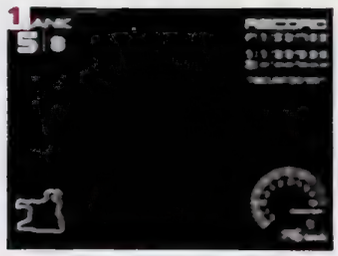


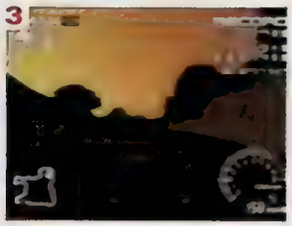
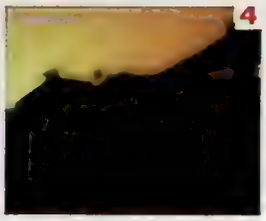
[1] Inte dåligt, va? Läckert till och med. [2] Teknikfantaster har inte lika mycket att hämta här som i *Gran Turismo*.



[1] Är det sådant här som kallas tunnelseende? [2] För den som inte gjorde sina engelska-läxor kan vi avslöja att "ridge" betyder... typ, liksom, "bergskam" bn'.

■ UTGIVARE:	Sony	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Namco	■ SPELTYP:	Racing



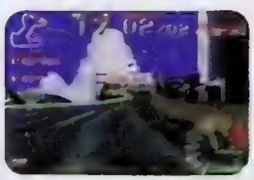



[1] Femte plats? Bättre kan du! [2] Ljusen tänds när det blir mörkt. [3] "Kör om honom då, farsan!" [4] Fartsuddet i repriserna rockar. [5] Själva spelgrafiken går inte heller av för hackor. [6] Här går man, här går man, på vita strecken får man. [7] Racing när den är som vackrast. [8] Kaxiga skyltar undanbedes.

R1 SOM BONUS!?

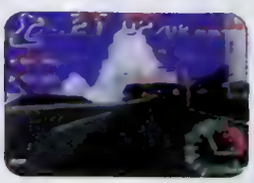
Vi fick höra en intressant nyhet om *R4* häromdagen. Det var att *R4* kommer att släppas tillsammans med det ursprungliga och förbättrade *Ridge Racer 1* – på en egen CD. Gratis bonusspel, alltså!

Här är den nya, förbättrade versionen av *Ridge Racer*. Snyggare än originalet.



Och här är den igen. Men skillnaderna syns tydligast i jämförelse med...

...originalet. Ser du skillnaden? Den gamla versionen ser lite dassig ut.



Det syns inte på stillbilderna, men den nya versionen flyter jämnare också.

lik den i *Gran Turismo*. Med dem får du inte samma glid som med driftbilarna, men bilarnas känsla kombinerat med hastigheten resulterar i rena berg- och dalbane-känslan.

Det ser fantastiskt ut också; minst lika bra som *Gran Turismo* på vägen och mycket mer slipat än *TOCA 2*. Bakgrunderna i *R4* är snygga på ett avslappnat sätt. Det finns inget värre än spel där utvecklarna har gjort sitt bästa för att tvinga på dig sina konstnärliga vyer, men så är det inte i *R4*. Här är grafiken precis lagom avancerad, och håller en avslappnad standard som överträffar grafikstandarden i de flesta PlayStation-spel.

Kombinationen mellan den lössläppta spelfysiken och det realistiska utseendet fungerar. Spelet är stort och komplext nog för att även den mest erfarne spelaren ska vilja gå på djupet med det och samtidigt kan vem som helst sätta sig bakom ratten och kasta sig in i den fartfyllda

> MINST LIKA SNYGGT SOM *GT* PÅ VÄGEN OCH MYCKET MER SLIPAT ÄN *TOCA 2*.

underhållningen utan att först behöva studera banorna i två timmar.

Till skillnad från *Colin McRae Rally*, *TOCA* och *Gran Turismo* handlar spelbarheten i *R4* mer om att finslipa sina varvtider än att bara hålla bilen på banan, och så snart man börjar tjäna in sina sekunder och millisekunder öppnar sig nya hemligheter i spelet. Samtidigt kan den som inte bryr sig om att bli allra bäst bara trampa gasen i botten och ha lika roligt ändå.

Den japanska versionen av *Ridge Racer Type 4* är något alldeles extra. Bara en katastrof under konverteringen skulle hindra PAL-versionen från att bli lika bra. Men för att bli riktigt säker bör du läsa recensionen i nästa nummer och spela demon (!) som följer med tidningen...

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

10 PRINT "Oh så snyggt det är!"
20 PRINT "Oh så välprogrammerat det är!"
30 PRINT "Oh så roligt det är!"
40 GOTO 10
RUN

NACKDELAR

[illegible]

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

East End. Swinging 60s. Gangstergäng. Psykopatiska hårdingar. Det kan bara betyda en sak. *Grand Theft Auto London!*

Om DMA:s spel *Grand Theft Auto* var en film, hade den kunnat kallas en "sleeper", det vill säga en otippad storsuccé som ingen trodde på. Trots att spelet fick ett blandat mottagande av kritikerna, verkade alla gilla det dekadenta spelet. Stjäla bilar! Köra över folk! Fly från snuten! Helfestligt värre. Det såldes tusentals exemplar ända tills det kom ut som Platinumutgåva, och sålde i hundra tusen exemplar till.

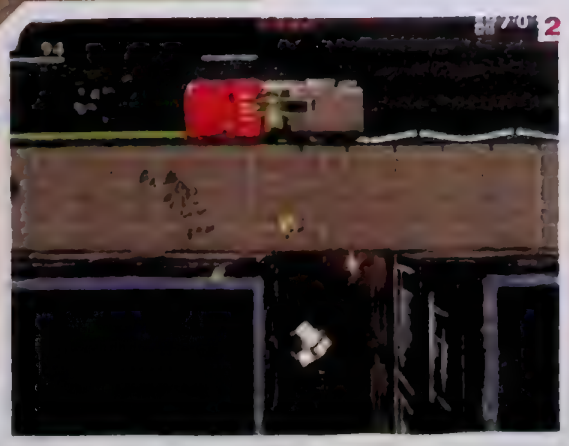
En uppföljare var inte oväntad – men det var däremot en uppdrags-CD. Som de noga poängterar är *Grand Theft Auto London* den allra första uppdragsskivan som gjorts för ett PlayStation-spel. Det är vanligt förekommande till PC-spel, men ingen trodde att det skulle finnas en marknad för dem på Sonys konsol. Förrän nu.

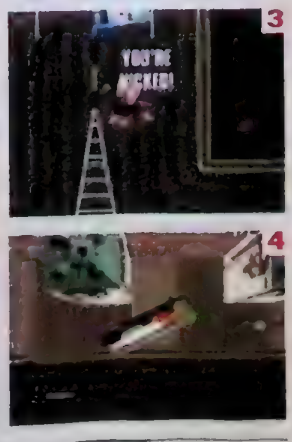
Grand Theft Auto London fungerar bara om man redan har *Grand Theft Auto*. Men eftersom *Grand Theft Auto* nu finns som Platinum kan man skaffa det för en mindre peng, man kan till och med köpa båda skivorna för samma pris som ett nytt spel. Smart, va? Tja, kanske det.

Grand Theft Auto London följer samma mall som originalet. Man börjar som smågangster och måste utföra en räcka uppdrag åt några skurkar för att kunna klättra upp ett par pinnhål i den kriminella karriären. Men till skillnad från *Grand Theft Auto*, utspelar sig uppföljaren i en och samma stad, istället för i fyra olika.

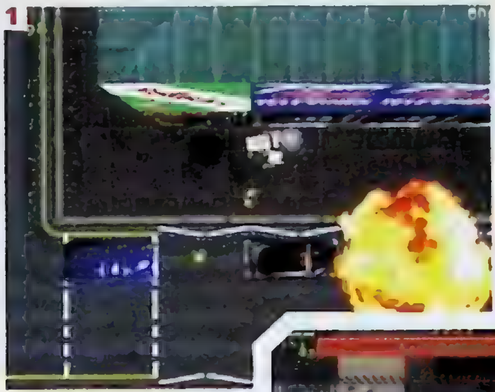
GTA London utspelar sig i centrala London och lyckas få med alla kända platser från Hyde Park till Battersea. Alla fordon och gator har anpassats för att återskapa 60-talets London. Just det: 60-talets London.

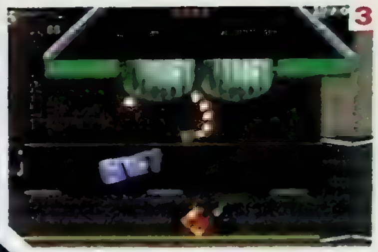
VI VALDE UT NÅGRA BERÖMDA EPISODER UR ENGLANDS KRIMINELLA HISTORIA SOM INSPIRATION.





(1) Död och pina. (2) Kaos. (3) Rickard Rättrådig. (4) "Är det där en missil, eller är du bara glad att se mig?"

1

2

3

4

5

6

(1) Kolla backspegeln. Signalera. Explodera. (2) En väldigt dålig uppkörning. (3) En nattklubb. (4) Buckingham Palace. (5) Mer död och pina. (6) En gata.

Take 2 tyckte det vore ballt att låta spelet äga rum i en swinging 60-talsmiljö, packad med årtiondets galna Austin Powers-glamour.

Men hur har ett gäng kanadensare klarat av att återge detta mytomspunna decennium?

–Vi valde ut några berömda episoder ur Englands kriminella historia – både verkliga och uppdiktade – och använde dem som inspiration, medger producenten Dan Houser. Här finns några berömda ansikten från 60- och 70-talets London som alla med åtminstone lite hum om den tiden kommer att känna igen.

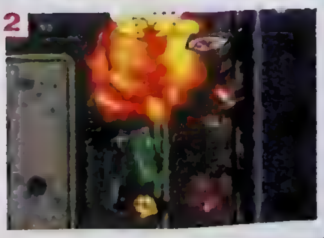
FRÅN FALLNA ARISTOKRATER TILL GLAMORÖSA SPIONER OCH SKRUPELFRIA FOTOGRAFER — ALLT FINNS REPRESENTERAT I LONDON ANNO 1969.

Allt från fallna aristokrater och slemma gangstrar till glamorösa spioner och skrupelfria fotografer – allt finns representerat i London anno 1969. Vi har också stoppat in några populära 60-tals teman och problem för att ge spelet en övertygande tidsatmosfär.

Det här är alltså 1969 – perioden mellan "swinging sixties" och det psykotiska 70-talet, som Houser kallar det. Teamet har förstås kollat in en massa kult-TV-program och -filmer från de båda decennierna för att få in känslan. Här finns inslag från *Den blodiga långfredagen*, *Polislarm: Sweeney*, *Ta fast Carter!* Och *De professionella* inbakade. Take 2 har till och med plockat musik från den legendariska reggae- och ska-etiketten Trojan Records för att ge *Grand Theft Auto London* ett passande skitigt soundtrack. Fetbra.

Slutligen – eftersom *GTA London* utspelar sig i en enda stad, utlovar Take 2 större djup i uppdragen och en mer engagerande story. Spelet har också fått en smärre ansiktslyftning – till lättnad för alla som tyckte att *Grand Theft Auto* såg luggslitet och gammalmodigt ut. Medan vi väntar på *Grand Theft Auto 2* ska nog *Grand Theft Auto London* kunna stilla våra mest akuta kriminella behov.

1

2

3

4

(1) Jajamen, man kan knycka en sightseeingbuss. (2) En vanlig eftermiddag i Battersea. (3) Autentiska 60-talsbilar. (4) Den där klockan, ni vet.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

[illegible]

● NACKDELAR

[illegible]

● VÅRT STALLTIPS

[illegible]

UEFA Champions League

Eidos avtäcker sitt nya Champions League-spel, framställt i England. Men räcker det med att ha hemmaplan i fotbollens hemland?

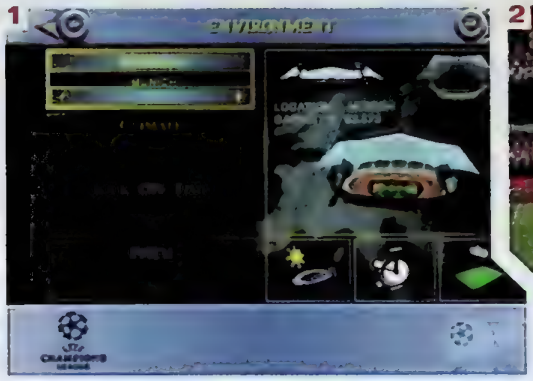
I och med Eidos strävanden efter det perfekta fotbollsspelet har man tidigare samarbetat med supertalangen Michael Owen, och nu har man skaffat licensen till världens förmodligen bästa liga för klubblag, Uefa Champions League. Spelet bygger på samma spelmotor som användes i föregångaren *World League Soccer* och är produkten av Silicon Dreams fyra års hårda arbete. *UEFA Champions League* skiljer sig inte avsevärt från det halvfärska Michael Owen-spelet, men det är heller inte nödvändigt. De nya tilläggen är små, men lika viktiga som en bra spelarvärvning är viktigt för ett lag. Den mest uppenbara förändringen är att den overkliga passningsfunktionen har fixats till så bollen på ett smartare sätt rullar framför spelaren istället för att som tidigare dras till hans fötter. Man slipper därigenom stanna spelaren för att få kontroll över bollen. En mer iögonfallande förbättring är att man här har förenklat systemet med att slå cross-pass eller finta skott, funktioner vilka tidigare krävde ypperlig fingerfärdighet. Här räcker det med några enkla knapptryckningar. Det bästa med denna ofärdiga version av spelet är att det ändå på ett föredömligt sätt förmedlar känslan av att verkligen spela en spännande fotbollsmatch. Allt från att rensa bollen ur eget straffområde till kalabalik framför motståndarmålet känns lika medryckande som om man såg det på tv. Detta fina med spelet är att Eidos verkligen har lyckats skapa en bra stomme till ett fotbollsspel, alla nya tillägg och detaljer bidrar bara till spelets helhetsupplevelse. Den höga upplösningen och detaljerna i spelet är inte mer än hyggliga, men ändå effektiva. Till exempel återges publikens engagemang med ökande intensitet, och alla dessa attribut funkar väl tillsammans för att ge spelet en realistisk stämning.

Spelet framställs i en tv-miljö, där framförallt laguppställningarna och diverse information bär tydliga drag av fotbollssändningarna i den engelska kanalen ITV. Kommentatorerna Brian Moore, Ron Atkinson och Bob Wilson känns väl igen för den inbitne fotbollsfantasten.

Den här tidiga versionen av *UEFA Champions League* visar på att Eidos till slut är redo att på allvar ta upp kampen om förstaplatsen med *FIFA* och *ISS*. Spelet kombinerar arkadspelens enkelhet med ett djup av rörelser som blir tillgängliga först

[1] Med det här spelsystemet skulle till och med Degerfors kunna vinna... [2] "Bollen verkar ha fastnat i luften! Magi!" [3-4] Närbilder på spelets mjuka grafik.

■ UTGIVARE:	**Eidos**	■ DISTRIBUTÖR:	**Wendros**
■ UTVECKLARE:	**Silicon Dreams**	■ SPELTYP:	**Fotboll**



[1] Man spelar på autentiska arenor. [2-3] Han laddar skott och...byter tröja!

efter idog övning. De förutsättningar Champions League-licensen ger har utnyttjats till fullo, spelarna är individuellt rankade vilket gör att man känner igen Ronaldos skicklighet även om hans ansikte i spelet inte är särskilt likt originalet. Sist men inte minst innehåller spelet ett scenarioläge, i vilket man kan anta utmaningar från klassiska nyckelmatcher. Som till exempel att försöka få Brondby att vända ett fyra-målsunderläge mot Manchester United. Denna idé är skamlöst stulen från *ISS Pro* men är mer effektiv därför att det här rör sig om riktiga matcher.

Det finns fortfarande risk för ett självmål i sista minuten som skulle kunna förstöra Eidos chans att lyckas på riktigt med ett fotbollsspel, men *UEFA Champions League* har ändå goda chanser att bli spelet som i slutändan höjer bucklan. Det är enkelt att ta till sig samtidigt som det finns ett djup i spelet som gör att man efterhand lär sig tricken bättre i takt med ökat kunnande. Just genom att hålla spelet någorlunda enkelt har Eidos skapat ett alternativ till *FIFA*, ett spel vilket rönt framgång på att vara lättillgängligt, och *UEFA Champions League* borde bli så framgångsrikt det förtjänar.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Mjukt och intelligent kontrollsystem.
- Verkorande artificiell intelligens hos motståndaren garanterar en riktig utmaning.
- Fångar spänningen i en viktig match.
- Spelarnas detaljer är lite sanpekta.

● NACKDELAR

- Spelarnas detaljer är lite sanpekta.

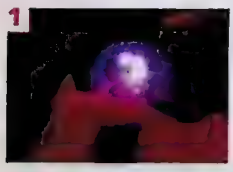
● VÅRT STALLTIPS

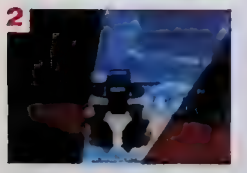
Den konstanta förbättringen av spelmotorn i *World League Soccer* har betalat sig. *UEFA Champions League* är ett intelligent fotbollsspel med känsla och med betoning på umedelbar tillfredsställelse, men med mer avancerade rörelser i skjortärmen för den mer erfarna spelaren. Eidos kan med det här spelet mycket väl komma att stå som slutsegrare i toppstriden om tv-spelande fotbollsfans.

PLAY
1985: Nintendo Entertainment System
1990: Super Nintendo Entertainment System
1994: PlayStation
Framtiden är snart här.

G-POLICE 2
WEAPONS OF JUSTICE

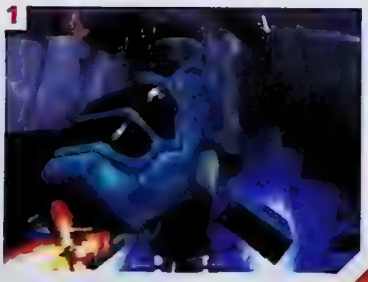
Släng bort batongen och båtmössan, och säg hej till Kling och Klang år 2120...

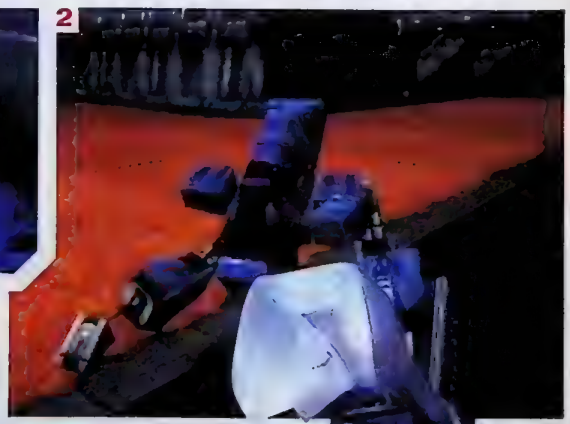




(1) I Rhinon kan man powerslajda. (2) Får vi höra "Symfonin" nu då!

Titta väldigt noga, och du lär upptäcka det. Hönsnätet är borta. Nu är det kraftfält och inte hexagonala rutor som ser till att de futuristiska gatorna behåller sin atmosfär. Det må vara en liten detalj, men det är ett typexempel på hur Psygnosis har fixat småfelen i det första *G-Police* innan de satte igång med *G-Police 2*. Kontrollsystemet, som skrämde bort så många, har förenklats. Avbrott som teleporteringstunnlarna och videosekvenser har förändrats genom att låta tunnlarna bli lika verkliga som kupolerna och videosekvenserna använder spelets egen grafik. Men viktigast av allt är att programmerarna har kommit på ett genialt sätt att visa avlägsna föremål och att få närliggande byggnader och vägar att se ännu mer detaljerade ut än i originalet.

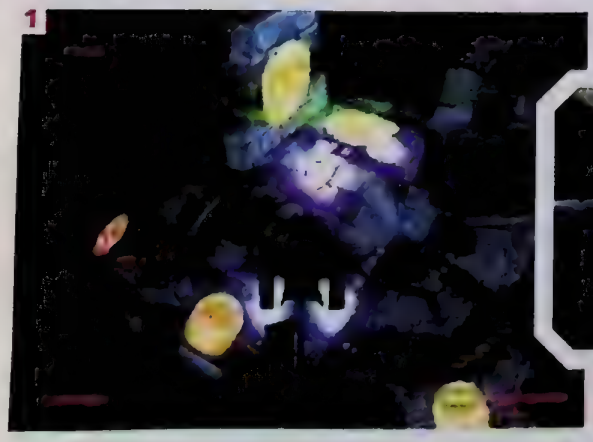


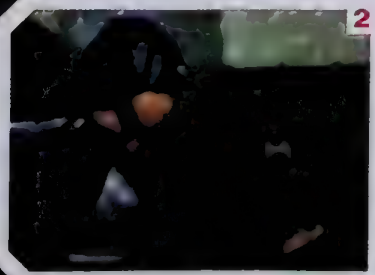


(1) De här lysande detaljerna blir suddiga när de rör på sig. (2) Raptorn kan skutta och glida tack vare sina små vingar.

Vem som helst hade stoppat där, men inte Psygnosis, inte, som hade något annat tankarna än bara ännu ett tjuv och helikopterspel del två. Att påstå att de nya *G-Police*fordonen (Rhino, Raptor och Corsair) ger en extra krydda till spelets blandning av skjutande och flygsimulering, är som att påstå att gummikulor får demonstranter att skingra sig. De här tre nya farkosterna får de i det första spelet att framstå som en Skoda med förstoppning.

Snarare än att bara glida fram och upptäcka trubbel, tvingar Raptor och Rhino en att ge sig i kast med all action på gatunivån. Rhinon är en ganska konventionell farkost – en sorts polisbil – men Raptorn är fullkomligt annorlunda. Precis som dinosauren med samma engelska namn, är det en tvåbenad farkost med en lågt sittande cockpit och hotfulla vapen där klorna skulle sit-



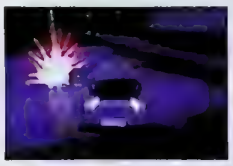


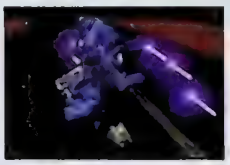
(1) Havocen röjer järnet. (2) Så här såg aldrig Sigge Fürst ut när han spelade kvarterspolis!

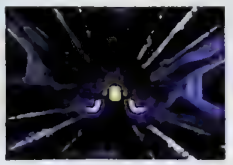
■ UTGIVARE:	**Psygnosis**	■ DISTRIBUTÖR:	**Bonnier**
■ UTVECKLARE:	**Psygnosis**	■ SPELTYP:	**Shoot 'em up**

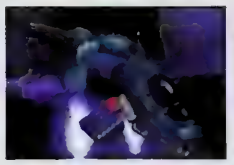
SYLTMACKOR... MED VAPEN

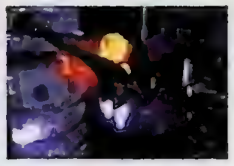
Fem är bättre än två. De tre nya farkosterna ger ännu mer variation på vad som redan var ett spännande och intressant spel. Kryssa runt i din Rhino, panga ner bovar och förfölj misstänkta. Hemsök gatorna i din illasinnade Raptor; flyg ut i rymden i din Corsair; eller varför inte bara sväva omkring i Havocen eller Venomen. Stick och brinn, Hasse Aro.


Rhinon kan nå 202 km/h.


Raptorn är 5,7 meter hög.


Rymdväktaren Corsair.


Venomen väger 3,1 mt.


Havocen flyger i 212 km/h.

ta. Den utstråler ett större hot än ett badkar fullt med pirayor, och dess mest intressanta detalj är de två små vingarna fastsatta vid dess hals, som gör att den kan glida fram som en drake.

Att klampa runt i Raptorn är ett äventyr i sig – söka igenom gator och vrår, ta ett språng, glida ner mot ett närliggande tak, och skjuta iväg en klase raketer mot de som är dumma nog att passera.

När det gäller att lära sig att styra den ursprungliga farkosten, de två nya, och till och med en rymdfarkost, är man dum om man hoppar över träningsuppdragen. Men den här gången har *G-Police*teamet fått rätt på svårighetsgraderna. De första tre uppdragen tar en in i hetluften på ett varsamt sätt, och man får små råd varje gång ett nytt hinder presenteras.

G-Police 2 är packat med 30 standarduppdrag, tolv hemliga, och tre svårighetsgrader. Om du tyckte att originalet var tuffare än Mikael Persbrandt och coolare än Jim Rockford – vänta bara tills du ser det här.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Klockrent Blade Runner-utseende.
- Fem störtsköna destruktionsfordon.
- Komplexa och engagerande uppdrag.
- Explosioner! Kollapsande byggnader!

● NACKDELAR

- Inte särskilt intelligenskrävande.
- Släpps inte förrän i sommar.

● VÅRT STALLTIPS

Vi har spelat det. Vi gillar det. Originalet var en osliped diamant, men till uppföljaren tycks Psygnosis ha betat alla irriterande barnsjukdomar. Med sin blandning av cyperpunk-stil och stenhård shoot 'em up har *G-Police 2* alla chanser att på ända till toppen.

SUPER PLAY

2000: PlayStation 2

Sveriges ledande speltidning. Nytt nummer varje månad.

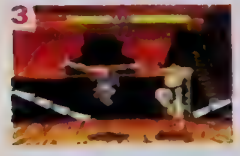
For prenumeration ring 08-672 03 33. www.atlantic.medstroms.se/splay

SMYGTITT

■ UTGIVARE: **Virgin** ■ DISTRIBUTÖR: **Egmont**
■ UTVECKLARE: **Capcom** ■ SPELTYP: **Beat 'em up**

Street Fighter Collection 2

Ryu. Ken. Zangief. Dhalsim. Och så förstås Chun Li. Några av de mest kända TV-spelsnamnen någonsin. Nu är de tillbaka!



[1] En av de mest högljudda bakgrunderna i *Street Fighter*-historien! [2] Kens suveräna bakgrundsmusik finns med. [3] "Spinning Bird"-spark mot "Hurricane"-spark.

Efter råstyrkan hos *Tekken 3* och blodtörsten i *Mortal Kombat 4*, så kommer nu deras förfader tillbaka i en arkad-perfekt samling som friskar upp minnet av hur det hela började. *Street Fighter Collection 2* för samman de tre första spelen i den världsberömda *Street Fighter*-serien, nämligen *Street Fighter II*, *Street Fighter II: Champion Edition* och *Street Fighter II Turbo*. Varför dessa spel inte fanns med i den ursprungliga utgåvan av *Street Fighter Collection* är mer än vi kan svara på...

Lyckligtvis är det inte bara till utseendet som vart och ett av dessa förnäma spel är precis som arkad-originalen, inklusive de metalliska bokstäverna och Ryus skäggstubb, utan spelkänslan är dessutom perfekt fångad. Ljuva minnen av att stå i spelhallen och försöka lära sig göra en "Dragon Punch" vaknar till liv.

Problemet är bara att vi minns genom rosa-tonade glasögon som får allt att se bättre ut än det egentligen var. Men det här är ändå *Street Fighter*, och känslan och responsen hos din karaktär är exemplariska, vilket bevisar att spelkänslan trots allt är det viktigaste.

Alla de tre spelen är utmärkt kul att spela på egen hand, och de sedvanliga lägena för två spelare är ännu roligare.

Många fightingspel, däribland det tongivande *Tekken 3*, blir tjatiga när man spelar mot datorn, eftersom den vet vad man kommer att göra härnäst. *Street Fighter* nedlåter sig som väl är inte till den sortens fusk. Figurerna reagerar på vad de ser hända på skärmen, istället för att läsa av knapptryckningarna för att se vilken manöver spelaren tänker utföra. Det betyder att de inte kommer att ducka för eldklot som man inte ens har hunnit skjuta iväg.

Förutom de tre arkadspelen har *Street Fighter Collection 2* det obligatoriska övningsläget, samt alla de utmärkta bilder som fanns på arkadmaskinerna för alla dessa år sedan. Det finns också en del taktik man kan prova på för var och en av karaktärerna, även om de hade vunnit på att vara lite mer avancerade. Ett hemligt alternativ som bara blir tillgängligt när man har klarat spelet utlovas, men vi har inte sett det med egna ögon ännu.

PAL-versionen kommer med stor sannolikhet att ha breda svarta kanter och att vara långsammare än sitt NTSC-syskon, men det kommer förhoppningsvis inte att helt förstöra nöjet av vad som sannerligen är en klassiker. Kom an bara!

[1] Blanka i fel ände på ett av Zangiefs många kraftfulla kast. [2] Ha sönder skyltarna på den här nivån för bonuspoäng.

PSM KORT SAGT

O FÖRDELAR

- Arkadperfekt.
- Överlägsen spelkänsla.
- En dröm för två spelare.

O NACKDELAR

- Det tvådimensionella utseendet kan uppfattas som trist.
- För få tekniker.
- Ingen super-mätare.

O VÅRT STALLTIPS

Den primitiva grafiken och långsamma spelhastigheten till trots, så är detta ett stycke spelhistoria i världsklass. Om det uppstår ett gläpp i marknaden efter *Street Fighter Alpha 3*, så kommer det här att platsa perfekt.

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Crystal Dynamics ■ SPELTYP: Plattform

Gex: Deep Cover Gecko

Gex, PlayStations Bosse Parnevik, är tillbaks med nya vitsiga plattformsäventyr. Suck och stön.

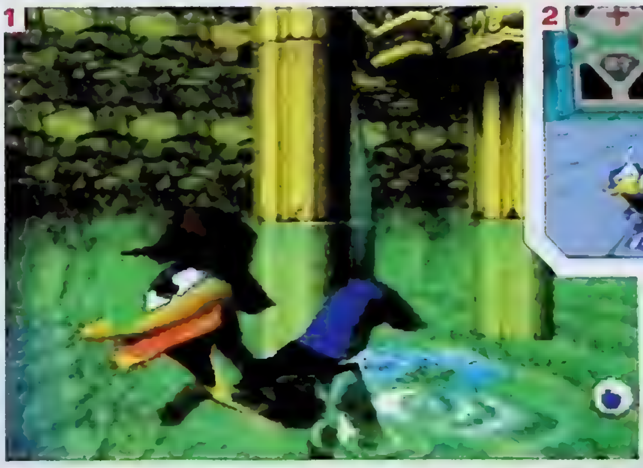
Amerikanerna gillar uppenbarligen de fåniga kommentarena som fyller *Gex* äventyr. Tack och lov känner Eidos till européernas smak och därför ska alla hjärndöda kommentarer plockas bort från den slutgiltiga versionen av *Gex: Deep Cover Gecko* som släpps i Europa. Istället ska man lägga på ett helt nytt ljudspår författat av en brittisk komiker och framfört av Danny John-Jules från *Red Dwarf*. Tack och lov.

Som framgår av titeln fortsätter man i *Gex: Deep Cover Gecko* på temat byta utseende, vilket man började med i reptilens förra 3D-spel. Seriens skurk, Rez, har kidnappat den sexiga agenten Xtra och slängt in henne i ännu fler nivåer baserade på TV-program. Alltså kan Crystal Dynamics åter gräva upp den gamla spelidén med att samla fjärrkontroller för att kunna gå till senare nivåer, samt slänga in en del skämt om gamla pirat-, cowboy- och krigsfilmer.

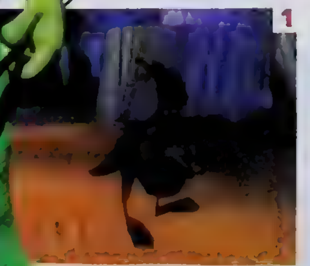
Det är knappast originellt, men Crystal Dynamics har åtminstone rättat till de fel de kritiserades för förra gången. Den ryckiga kameran i *Gex 3D* har fixats till och nu kan man justera bildvinklarna med axelknapparna. Vidare är de 24 nivåerna nu mer öppna och tillgängliga, och 25 förklädnader har slängts in för att göra titeln rättvisa. Nya videosekvenser drygar ut den tunna storyn.

Men förutom detta, är det precis som förr, och spelets eventuella framgångar beror på hur pass mycket gamers gillar att svänga på Gex stjärt och studsa på hans rumpa. Här verkar inte finnas något som inte redan fanns i *Spyro the Dragon*, och en del grejor är visuellt sett lite taffliga.

En breakdansande Humpe-Dumpe och skridskoåkande pingviner gör väl knappast någon glad? Tänkte väl det.



[1] En ganska uppenbar *Indiana Jones*-referens... [2] Jösses!



[1–2] Gex rider. Gex åker. Vi gäspar.

PSM KORTSAGT

● FÖRDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

● NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

● VÅRT STALLTIPS

[illegible]

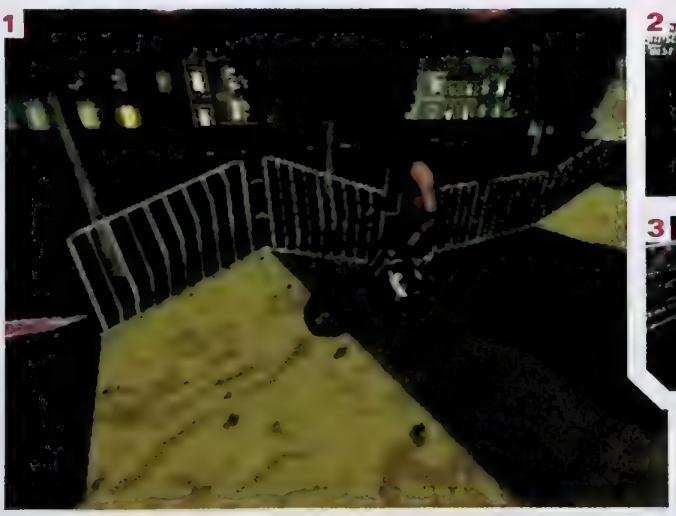
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Lera, blod och gasfyllda slangar. Codemasters och svenska UDS sätter käppar i hjulet för PlayStation med sitt nya mountainbike-spel.

För många var cykeln någonting man lade åt sidan när man slutade skolan, fick smak på bira och upptäckte fördelarna med att åka taxi istället. Andra bytte ut sina jeans mot syntetmaterial, köpte en ny cykel för alla sina besparingar och gav sig ut för att söka lyckan i leran. Den förstnämnda gruppen önskar att den hade den senares kondition, medan den senare dras med blåmärken och otäcka skavsår, och med tiden blir steril. Båda dessa socialgrupper behöver *No Fear Downhill Mountain Biking*.

Vi reste till det snöiga Norrköping, en gång en stolt industristad, nu hemvist åt UDS, skaparen av Codemasters mountainbike-simulator. Chefen Peter Zetterberg har tidigare gjort *Ignition* och *Absolute Pinball* till PC, men *No Fear* är UDS PlayStation-debut. Det är en alldeles ny erfarenhet för Peter.

[1–2] Utsikten från UDS kontor. Eller också inte.



[1–3] *No Fear* låter bra också – ljudprogrammeraren har satt en mick på en mountainbike.

– Vi påbörjade projektet för cirka 18 månader sedan, utan att vi egentligen visste någonting om PlayStation, förklarar han. Så vi sa helt enkelt att nu gör vi en ny spelmotor. Och vi är nöjda med resultatet. Vi använder motorn i ett annat spel som vi håller på med nu, men det är allt. Det låter kanske som ekonomiskt vansinne att skriva en ny spelmotor från grunden, men vi förbättrar den hela tiden. Arbetet gör personalen glad, och håller utmaningen vid liv.

Det är en utmaning som UDS mycket väl kan klara. Ett uppenbart problem är avvägningen mellan puristisk realism och adrenalinstinn arkad-action. Vem vill uppleva farten från en cykel när man kan flyga ett rymdskepp istället?

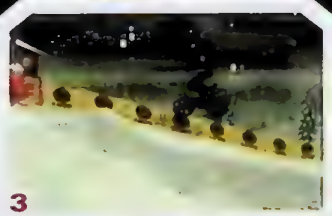
– Man kan ju tycka att naturlagarna ska gälla som i verkligheten, men då blir det ett rätt tråkigt spel, erkänner Peter. Vi har förstått nu varför det inte har gjorts några racingspel med cyklar förut – det är väldigt svårt att få det att bli kul. Men vi tycker att vi har lyckats, genom att fokusera på

> VI HAR FÖRSTÅTT NU VARFÖR DET INTE HAR GJORTS NÅGRA RACINGSPEL MED CYKLAR FÖRUT...

■ UTGIVARE:	**Codemasters**	■ DISTRIBUTÖR:	**Bonnier**
■ UTVECKLARE:	**UDS**	■ SPELTYP:	**Mountainbike-simulator**

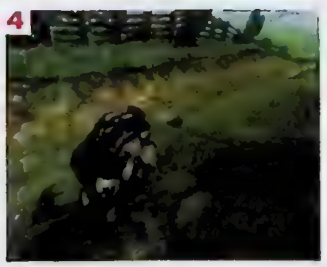
1

2



3

[1] Se upp så att energimätaren inte går i botten. [2] Bergsstigarna i Yorkshire. [3] "Mamma, får jag gå ut i snön och leka?" [4] Fartens tjusning. [5] Preja in honom i staketet! Gör det! GÖR DET NU!

4


5

ATT BYTA DÄCK OCH SÅNT ÄR JU KUL, MEN DET KAN INTE JÄMFÖRAS MED 360-GRADERS FRIVOLTER.

arkadinslagen istället för simulering. Förhållandet mellan arkadspel och simulering är 60-40, kanske till och med 70-30. Sektionen där man utrustar sin cykel tillför både realism och ökad spelkänsla. Det finns sju olika typer av utrustning, där man har tre olika föremål att välja bland i vart och ett av fallen. Hjulen kan vara av grafit eller aluminiumstål, ramen av kolfibrer och så vidare. Man måste kolla upp baninformationen för att se om man behöver släta däck eller däck anpassade för leriga banor. Om man vinner mästerskapen får man tillgång till ännu tuffare utrustning, som man sedan kan prova ut på trickbanan.

Just det, trickbanan. Att byta däck och sånt är ju kul, men det kan inte jämföras med att göra 360-graders frivolter. Eller att åtminstone försöka göra dem.

– Trickbanan är någonting vi har lagt till alldeles nyligen, avslöjar Peter. Man kan göra 14 olika tricks, med extra poäng för kombinationer. Det går att göra de här tricken på tävlingsbanorna också, men man har ju inte tid att göra frivolter när man cyklar utför. Det handlar mest om att leka med verkligheten.

Det är den här blandningen av realism och skoj som är det fina i *No Fear*. En kameravinkel från sadelplats ger en äkta fartkänsla. Cykelns utrustning måste anpassas till om man tänker ge sig på San Franciscos gator eller Sunshine-skogen i Vancouver. Och om man bara snyggar upp de få brister i grafiken som förhandsversionen uppvisar, så kommer det att se lika bra ut som det fungerar. UDS formkänsla, med MTV-bokstäver och grovkornig film i reprissekvenserna, gör redan nu *No Fear* till något alldeles speciellt.

Ett snöskoterspel är redan i görningen och fler spel är på planeringsstadiet. Det verkar glädjande nog som om en svensk stjärna har tänts på PlayStation-himlen. Du gamla, du fria!

1

2

[1] Den otäcka vinkeln över styrstången. [2] Statistik!

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

● NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

● VÅRT STALLTIPS

[illegible]

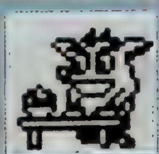
STORLEKEN HAR INGEN BETYDELSE!

Sonys PocketStation är mindre än fem centimeter lång, men kan göra ditt spelande mobilt och samtidigt få ordning på ditt liv. Vi kikar under huven på Sonys minsting.

Crash Bandicoot 3 (endast i Japan)

Japanska Sony har lagt till tre PocketStation-spel i sin NTSC-version av *Crash 3*. Det första är en miniversion av spelets stenjakt, där Crash samlar saker medan han undviker faror. Det andra tillägget är ett bisarrt jongleringsspel och det tredje är en serie av 15-spel. De två sista är underhållande, men det är jakten som är det bästa. Trots att formatet är mindre så känner man igen Crash med en gång. LCD-skärmen har bra bildkvalité även när det rör sig.

Crash flyttar också in i PocketStation och ersätter klockikonen. Vid olika tider på dygnet så återsover han eller ser uttråkad ut. Han är som Crash brukar vara alltså.



Street Fighter Alpha 3

När du laddat ned datan i PocketStation kan du välja en karaktär och så väljs ytterligare två ut slumpmässigt (det beror på ditt serienummer). De här tre kämparna kan du sedan träna i sex olika minispel eller med autoträningen. I spelen skall du till exempel förstöra saker med eldbollar, testa dina blockeringar och attacker eller spela kort. Om du vinner så ökar kämparnas erfarenhet, och när deras skicklighet ökat så kan de laddas tillbaka in i spelet och användas i World Tour. Eller så kan du ladda ned karaktärer från World Tour. *Street Fighter* ▶

Till slut finns det bevis för att även det lilla kan vara vackert. Den väger cirka 30 gram och är bara lite större än ett minneskort till PlayStation. PocketStation är Sonys svar på Segas VMS. Med sin lilla LCD-skärm och sina fem knappar ser PocketStation ut som en Tamagotchi, men den kan vara sista spiken i Segas kista när Sony nu vill ha fler marknadsandelar.

Branschens omdöme

I Japan stödjer många PocketStation, men ännu inte i Europa. Sony har bara släppt 20 utvecklingssystem till enheten här i Europa, men det verkar ändå som om den finns med i utvecklarnas planer.

STÖDJER ERA SPEL POCKETSTATION?

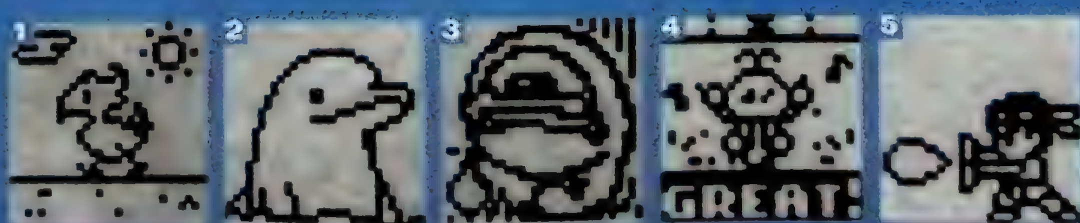
"Vi tänker stödja PocketStation – det första spelet från Codemasters som gör det kommer att meddelas snart. Vi kommer att låta spelarna ladda ned karaktärer till PocketStation och sedan använda dem till att spela mot vänner. PocketStation kommer att hålla reda på vad som händer med din karaktär och sedan kan du använda den i spelet igen."

"Ja. Den övervägande delen av de spel vi släpper under det andra halvåret i år kommer att stödja den. Vi har inte gjort färdigt de funktioner som de kommer att innehålla, men räkna med minispel, hemliga vapen, tillgång till nya nivåer och att kunna byta värdefulla spelsaker mellan en PocketStation och en annan."

pocketstation: specifikationer

I PocketStation finns en 32MHz ARM7T-processor, som tillåter lagring av upp till 128Kb data. Skärmen är 32x32 punkter och det finns en liten högtalare för ljudeffekter som pip och visslingar. SCEE hävdar att den kan återge röster. Ett stort klockbatteri, som räcker i minst ett år, ger den ström. Det verkar också som de olika versionerna (Japan, USA och Europa) kommer att vara kompatibla, men det är inte troligt att den kod som sparats i japanska och amerikanska spel kommer att fungera i PAL.

PocketStation är Sonys sätt att utöka spelarens nöje. Den kommer inte att revolutionera PlayStation-marknaden och den är ingen konkurrent till Game Boy och liknande. PocketStation fyller två funktioner: den ger möjlighet att finslipa dina PlayStation-färdigheter när du är ute genom speciella tillägg och för det andra fungerar den som en fickalmanacka. På Sony är man speciellt pigg på att framhålla det senare och det är det som gör ▶

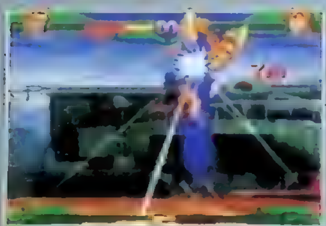


(1) Dokodemo Chocobo (2) Theme Aquarium (3) Monster Rancher (4) Pocket MuuMuu (5) Street Fighter Alpha 3

SPECIAL | POCKETSTATION

testat

▶ *Alpha 3* använder sig av PocketStations infraröda länk, vilket innebär att du kan strida mot en kompis. Vinna eller försvinna alltså; förlorarens kämpe försvinner och läggs till vinnarens lista.



Final Fantasy VIII

De som gjort det största spelet till PocketStation är Square. Med *Final Fantasy VIII* följer en minispel som heter *Odekake Chocobo*. Huvudrollen spelas av den välkända, struts-liknande fågeln Chocobo och äventyret utspelas i en tvådimensionell värld som befolkas av monster. Striderna är förenklade, men huvuddelen av spelet är mer att bita i. Vi hoppas att Square behåller minispelet när PAL-versionen kommer, men det beror på vem som distribuerar spelet.

Pocket MuuMuu (endast i Japan)

De som gillade *Jumping Flash*-spelen kommer att känna igen de avlånga MuuMuu-arna som spelar huvudrollen i detta spel. Konstigt nog, så var PlayStation-spelen en ... för PocketStation-spelen. Det finns mer än ett ... spel - ... och ... - att ladda ned. Men tänk på det ... inte ... om de kommer till Europa. ▶

PocketStation finns i PlayStation-grått, men också i vitt och transparent. Mycket hi-tech.

▶ PocketStation unik. Det är inte bara en konstig japansk idé, utan något alla kan få användning för.

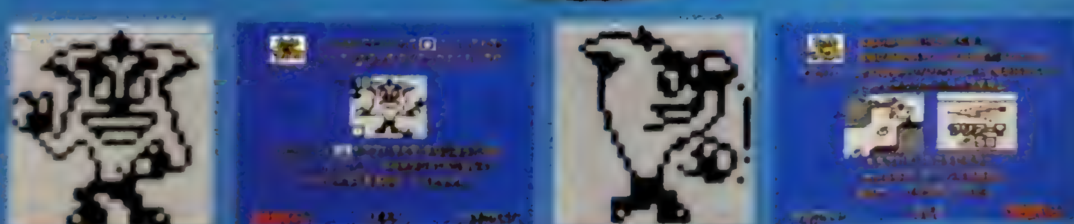
Till en början finns den i vitt, transparent eller Sony grått och harmoniserar med PlayStations eleganta men enkla form. Tyvärr förstör det stora handledsbandet intrycket lite. Och värre blir det om Sony förverkligar iden med ett halsband. Vi uppskattar 70-talsnostalgin, men måste det verkligen gå så långt? När en PocketStation startas för första gången får användaren mata in tid och datum, som lagras i minnet.

Kontrollen är enkel. Av de fem knapparna fungerar fyra som ett styrkors och en liten större som "fire"-knapp och är även den knapp som används för att sätta på PocketStation. Trots dess ringa storlek är det enkelt att använda PocketStation och den passar även de största fingrar. Styrkorset används till att bläddra mellan flera olika valmöjligheter, som visar apparatens mångsidighet. Allt en digital klocka kan göra kan också PocketStation. Den har en stoppklocka.

spel till pocketstation

De följande spelen har funktioner som går att använda på PocketStation. Med undantag från *Street Fighter Alpha (AKA Zero) 3* och *Final Fantasy VIII* kommer nog inget av dem dyka upp här. Det beror på att vi i väst inte lika mycket tycker om att uppfostra monster som våra vänner i öst.

Monster Complete World, Cel Pirates, Lunatic Dawn III, Crash Bell X, Theme Aquarium, Kororinpa, Street Fighter Zero 3, Personal Pursuit, Burger Burger, Monster Race, Shinners 1 2 3, Battle Insect, Final Fantasy VIII, Q Final, Cap.e, Anywhere Together, Crash Bandicoot 3, Poko Tan Poko Jake, Pocket Dungeon, Pocket MuuMuu, Ragnarokpia Legend, Fish Hunter, Sore Gamer, Monster Farm 2, Kyoro-chan, Print Club Techno, Little Kitty White Present, Deni Dash, Fire Pro Wrestling, Gun Pony, Winter Prospector och World Neverland 2

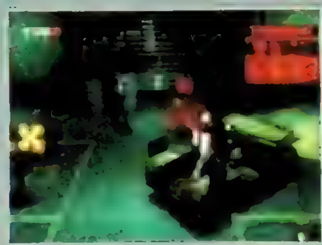


Det japanska *Crash 3* innehåller nedladdningsbara spel för de som har en PocketStation.

PSMs egen guru när det gäller PocketStation, Steve Merrett, lägger sina fingrar på det lilla miraklet. Och det lyckas.

önskelistan

Tänk er om ni kunde förbättra Solid Snakes krypskyttetalanger med hjälp av PocketStation. Eller att Lara Croft löser små problem som gör det lättare för henne i *Tomb Raider 4*. PocketStations potential är stor och på *PSMs* önskelista står bland annat att *Spyro 2* och *Pahappa 2* skall vara kompatibla och även *Tekken 4* (att kunna förbättra sin kämpe skulle vara önskvärt) och ett spel med straffläggningar till nästa *FIFA* eller *World League Soccer*. *PSM* har också hört rykten om att uppföljaren till *Grand Theft Auto* kommer att vara kompatibelt med PocketStation och det gör inte förväntningarna mindre.



minnesanteckningar, almanacksfunktioner och fungerar även som en miniräknare. Dessa funktioner känns kanske igen, men det finns det mer – PocketStation har en infraröd länk som gör det möjligt för två PocketStations att utbyta information. Möjligheterna för detta är stora, men Sony har ännu ett ess i skjortärmen. PocketStation kan nämligen förvandlas till en fjärrkontroll till TV eller video och så vidare. Det visar på hur mycket Sony lagt ned på att visa att PocketStation är något som alla borde äga.

Att ladda och spara data är lika enkelt

Branschens omdöme

OM POCKETSTATION

"Den ser bra ut och det känns som kvalité. Barn kommer inte att kunna hålla sig ifrån den. Om bara Sony sätter rätt pris så kommer den att bli en storsäljare. Om Sony säljer den för mindre än 250kr så kommer spelarna hellre köpa en PocketStation än ett nytt minneskort."

[illegible], PRODUCENT, [illegible]

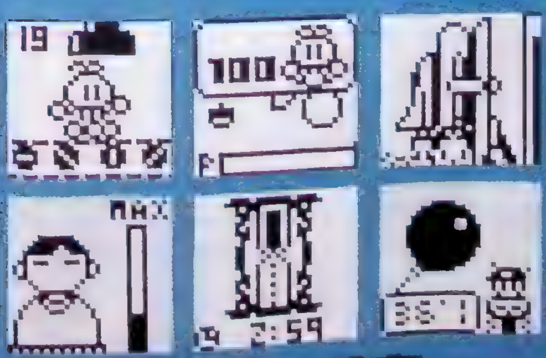
"Om den inte blir för dyr kommer den att bli en succé. Den är ju faktiskt roligare än ett minneskort! Folk på kontoret gillar den verkligen. Men som företag kommer vi att vänta och se hur mycket Sony backar upp den och hur den tas emot på marknaden."

[illegible]

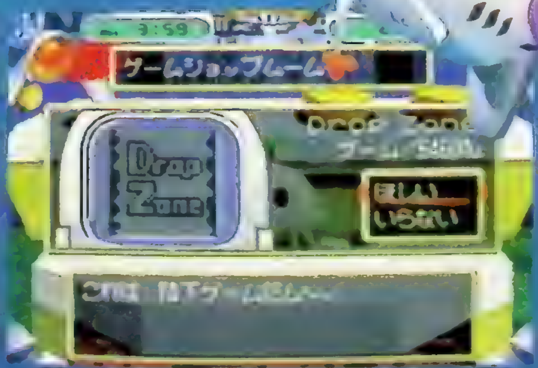
"Jag gillar faktiskt PocketStation och blev förvånad över hur bra den var. Scrolningen till exempel var väldigt jämn. Fast det är ju klart, maskinen blir ju inte bättre än den mjukvara som kommer till den, men dess möjligheter är helt klart intressanta. Jag tror att du kommer att få se en hel del skojiga spel till maskinen. Mitt första intryck var bra."

[illegible], PRODUCENT, [illegible]

som man kan vänta sig. När framsidan på PocketStation lyfts upp ser den ut som ett minneskort, färdigt att sättas in i en PlayStation. En röd lampa lyser när den används och fungerar även som en varning för att man inte ska ta den ur konsolen så länge lampan lyser. Ännu en sak att tillägga är att när PocketStation är inkopplad så vänds bilden så att den förklarande är lätt att hålla. Precis som ett minneskort kan PocketStation lagra upp till 15 block data. Kommande spel som är kompatibla med PocketStation kommer själva att känna av enheten och ladda ned datan. Datan visas som ikoner på Card ▶

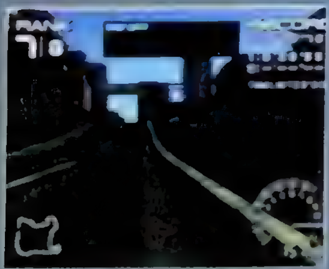


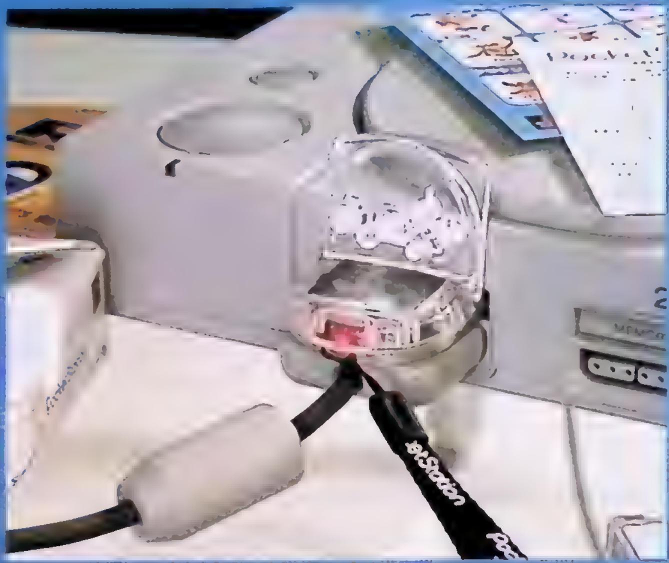
PocketStation-minispel från *Pocket Muumuu*.



testat

Ridge Racer Type 4
Med den japanska koden kan spelaren ladda ned sin bil och förbättra den. Förbättringarna kan sedan användas i spelet med märkbart resultat. SCEE vill gärna behålla dessa funktioner och det är troligt att PAL-versionen av spelet är det första Sonyspelet som märks: Kompatibelt med PocketStation.





Fäll upp kopplingen och sätt in PocketStation i din PlayStation.

Branschens omdöme

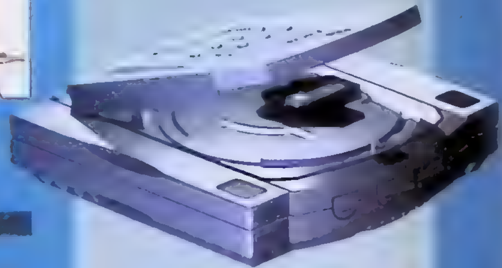
SKA DEN VARA KOMPATIBEL MED PLAYSTATION 2?

"Nej, för att den använder samma långsamma minneskortsteknologi som PlayStation gör. Och det kommer inte PlayStation 2 att göra. Men PocketStation är ett bra koncept, så en förbättrad version vore något. PocketStation i färg?"
[illegible]

"Det skulle vara logiskt om det blev så."
[illegible]

kopplingen till playstation 2

När nu detaljerna om Sonys planer för PlayStation 2 har kommit så finns det en fråga som måste besvaras. Kommer de att vara kompatibla med PocketStation? SCEE lämnar inga detaljer om PlayStation 2, men det vore ju konstigt att introducera PocketStation och sedan döma den till ett [illegible] liv genom att byta den till en nyare maskin.



Management-skärmen för att påvisa skillnaden mellan vanliga sparade spel. Det skall dock sägas att spelen i vissa fall behöver upp till 12 block, så det är svårt att ha mer än ett spel på PocketStation åt gången. Som tur är kan man lagra PocketStation-koden på vanliga minneskort.

Det råder ingen tvekan om att PocketStation är en användbar sak. SCEE har dock ännu inte bestämt något pris eller datum för en europeisk release. SCEE har däremot avslöjat att det inte kommer att släppas några speciella spel till PocketStation eftersom den infraröda länken skulle göra det för lätt att kopiera dem. Men trots det lyckas Sony leva upp till sin idé om ett tillbehör som gör det möjligt för spelarna att ta med sig PlayStation-underhållningen vart som helst, och vilka vidare möjligheter den lilla spelmaskinen kommer att ha är upp till spelutvecklarna.. Att kunna förändra sin karaktär i vissa spel är mycket bra och med tanke på vad mer den kan användas till framstår den snabbt som ett måste för hängivna PlayStation-ägare.

Brev

Skriv till **Brev**, Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm.
Obs! Vi svarar på frågor i den mån vi har plats i tidningen, men vi har tyvärr inte tid att skicka koder eller svar hem till er personligen.

DET HAR HÄNT MYCKET SEDAN PLAYSTATION GJORDE SIN DEBUT PÅ MARKNADEN 1994. FLER ÄN 1000 PLAYSTATION-SPEL HAR SETT DAGENS LJUS OCH ANTALET SÅLDA KONSOLER NÅDDE I ÅR UPP ÖVER 50 MILJONER-STRECKET. ALLTSÅ FINNS DET EN HEL DEL ATT FRÅGA OM. OCH VI HAR ALLA SVAREN.

Hej PSM!
Jag tycker att er tidning är superbra och vill gärna ställa några frågor.
❶ När kommer *Need For Speed 4* ut i Sverige?
❷ Vilket är det bästa spelet till PlayStation?
Ett stort PlayStation-fan

❶ Redan nu i april slapps det i Sverige.
❷ Oj vilken fråga! Just nu blir vårt svar *Metal Gear Solid*.

Hej PSM!
Jag är en trogen PSM-läsare. Men nu är jag besviken. Det stod i PlayStation-Magasinet nr 13 att *Player Manager 98–99* skulle komma på er demo-CD med nr 14, men den fanns inte med där. Varför?
Halmstad-boy

Tyvärr har vi ingen fullständig kontroll över vad som faktiskt hamnar på CD-skivorna. Om Sony vill ändra innehållet så gör de det, vilket vi förklarar på Nästa Nummer-sidorna i varje nummer. Vi beklagar!

Hej PSM!
❶ När kommer *PaRappa the Rapper 2*?
❷ Vilket spel är bäst av *Twisted Metal 2* och *Vigilante 8*?
Bomberman

❶ För sitt nästa musikspel har Matsuya Matsuura bytt ut PaRappa mot den strängbandande dist-tjejen Lammy, och spelet med henne i huvudrollen kommer redan i sommar. I nästa nummer berättar vi mer om uppföljaren till *PaRappa the Rapper*, som heter *UmJammer Lammy*.
❷ Det är givetvis en smaksak, men över lag tycker vi att *Twisted Metal 2* kor over *Vigilante 8*.
Bomba lugnt!

Hej PSM!
Ni är den grymmaste tidningen som finns. Och nu har jag några frågor till er.
❶ I en annons i er tidning står det att *Tekken 4* ska komma till Dreamcast 1999. Kommer inte *Tekken 4* till PlayStation eller PlayStation 2?
❷ Det står att PlayStation 2 ska kunna klara upp till 55 miljoner polygoner per sekund. Stämmer det?
Extremt orolig *Tekken*-fan

❶ Du behöver inte vara orolig. Se nedan för vidare förklaring.
❷ Sony har beräknat att maxantalet renderade polygoner per sekund är hela 66 miljoner. Men när ljussättning och andra effekter laggs till sjunker antalet.

Tjena PSM!
Först vill jag tacka för den bästa PlayStation-tidningen på jorden. För det andra vill jag fråga några saker.
❶ Planerar någon speltillverkare att släppa *Heavy Gear 1* eller *2* på PlayStation?
❷ Har det gjorts eller kommer det att göras någon uppföljare till *Ace Combat 2*?
❸ Kan man tjäna något på att tillverka spel på Net Yaroze?
❹ Är det värt att köpa *Tekken 1*?
Zack Ztalin

❶ Nej, inte vad vi vet.
❷ Namco håller just nu på med *Ace Combat 3*. Något releasedatum finns inte annu, men de är nästan färdiga med utvecklingsarbetet så det lär inte droja länge innan vi får se det fardiga spelet.
❸ Det är kanske svårt att tjäna något på sina egna små alster, men att lära sig programmera med Net Yaroze kan vara en bra inkörsport till den "riktiga" spelmarknaden. Någonstans måste man ju borja!
❹ För en billig penning, ja. Fastän *Tekken 2* och *3* ju är mycket battre, kommer originalet alltid att vara bra.

Hej och tack för en allt igenom bra tidning!
Här är några frågor jag skulle vilja ha svar på:
❶ Har ni någon bild på PlayStation 2 tillgänglig?
❷ När kommer *Twisted Metal 3* ut i Sverige?
❸ Vad, förutom det som står i tidningen, vet ni om *Wipeout 3*?
❹ Vilket tycker ni är det bästa fotbollsspelet på marknaden?
Blodsvett

❶ Sony är inte klara med själva konsolen ännu, det enda de visat upp är det moderkort som kommer att utgora själva hjärtat i PlayStation 2. Men en bild på moderkortet visar vi garna.

Längre än så här har Sony inte kommit med PlayStation 2. Men efter sommaren lovar de att kunna visa upp den färdiga konsolen.

❷ Just nu finns det inte med på några releaselistor för Sverige, så vi kan bara hoppas på att någon bestammer sig för att släppa det på våra breddgrader.
❸ Tyvärr inte. Det vi skrev i Loading i Svenska PlayStation-Magasinet 14 är det enda vi vet just nu. Men sjalvklart kommer du att kunna läsa mer om *Wipeout 3* i kommande nummer av PSM.
❹ Just nu är det *FIFA '99* som dominerar.

Hejsan PSM!
❶ Finns *Starcraft* till PlayStation?
❷ Kommer det något *Tekken 4*?
Tack för en bra tidning!
Solid Snake

❶ Nej.
❷ Namco har inte avslojat något om det an, men det vore konstigt om varldens mest framgångsrika beat 'em upserie inte fick en fortsättning.

Yo PSM!
Sist jag skrev till er använde jag namnet Klonoa men nu använder jag mitt eget namn.
❶ Kommer ni att recensera *T'ai Fu*?
❷ När jag läste PlayStation Magasinet 13 märkte jag att det fanns reklam för Dreamcast i tidningen. Där stod det att *Metal Gear Solid 2* och *Tekken 4* skulle släppas till Segas nya konsol. Jag flippade ur och tänkte:
– Att göra uppföljare till *Metal Gear Solid* och *Tekken 3* på Dreamcast vore som om Sony skulle sno Sonic från Sega.
Är det sant att de här spelen ska komma till Dreamcast och i så fall varför?
❸ Jag vet att ni brukar göra reklam för spel i er tidning. Men i PlayStation-Magasinet 14 såg jag smygreklam för Levi's. Hur kommer det sig? OBS! Jag vill hälsa till mina homeboys, och säga att PSM knäcker!
Antonis V

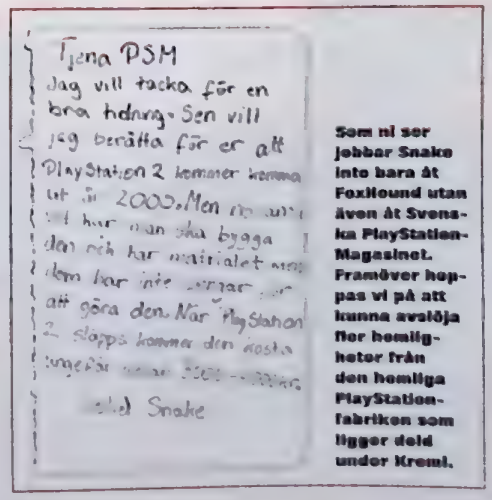
Blev Klonoa kanske för gulligt i langden?
❶ Redan i nasta nummer kan du lasa vad vi tycker om *T'ai Fu*.
❷ Tyvärr har dessa uppgifter inte hämtats från den verkliga varlden, utan är bara hoppfulla spekulationer. Hideo Kojima har dock sjalv sagt att han inte vet vilket format hans nasta *Metal Gear*-spel kommer att slappas till. Vad *Tekken 4* betraffar ar det mycket otroligt att det skulle slappas till Dreamcast, eftersom Sonys samarbete med Namco stracker sig långt tillbaka i tiden och *Tekken*-serien har varit ett av Sonys starka kort sedan PlayStation slapptes.
❸ Det är inte vi sjalva som gör reklam i tidningen, utan de foretag som vill att deras produkter ska synas har. Levi's ville garna köpa annonsplats i vår tidning och det fick de. Trots att vi inte recenserar jeans.

Tjena PSM!
Ni är den bästa tidningen som går att köpa! Och nu till mina frågor.
❶ När jag var i USA så läste jag i en speltidning att *Grand Theft Auto 2* skulle komma till PlayStation och PC under 1999. Vet ni om det kommer till Sverige?
❷ Går det att använda Real Arcade Gun och Rumble-väst samtidigt?
A South Park Digger

❶ Ja. Någon gång i host ska det vara klart, och det slapps både till PC och PlayStation. Men redan nu kan du lagga vantarna på *GTA London*, en tillbehorsskiva som ger dig helt nya uppdrag och miljöer till *GTA* for samma pris som en Platinum-CD. Las mer om det på sidan 28 i denna tidning.
❷ Japp, det ska inte vara några problem. Om du samtidigt ser till att spela *Kula World* och lyssna på Kula Shaker så blir skak-upplevelsen total. Akta dig bara så du inte dodar Kenny!

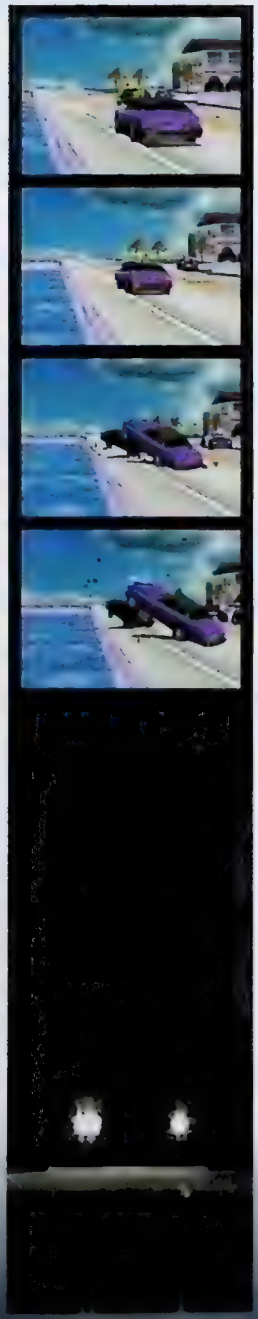
Hej PSM.
Jag är lite besviken på er. Hur kan ni skriva så dumma saker om *Medievil* när ni i PlayStation-Magasinet 11 skrev att det är ett helt okej spel? Tänk er för innan ni klagar på något nästa gång.
Lite besviken

På brevspalten i PlayStation-Magasinet skrev vi bara att *Medievil* ar ett samre alternativ an *Wild 9*, och i langden stammer det trots att de båda spelen fick samma betyg. Att vi sedan rackade ned på Sir Daniel Fortesque innebar inte att vi tycker samma sak om spelet som om karaktaren, for tontigare figur får man verkligen leta efter. Tycker vi. Fast Cyrax är ju bra knapp han med...



Som ni ser jobbar Snake inte bara åt Foxhound utan även åt Svenska PlayStation-Magasinet. Framöver hoppas vi på att kunna avslöja fler hemligheter från den hemliga PlayStation-fabriken som ligger dold under Kremi.

VINN DRIVER



Det första äkta biljakts-äventyret till PlayStation är här. *Driver* utspelar sig i bland annat San Fransisco och New York, och fans av gamla amerikanska biljaktsfilmer kommer att få gåshud redan i första kurvan. Nu lottar vi ut fem exemplar av *Driver*, och ett av dem kan bli ditt! Men först måste du svara rätt på följande fråga:

Vilket racingspel har utvecklaren Reflections tidigare producerat?

1 — Vigilante 8
2 — Destruction Derby 2
3 — Need for Speed 3

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingstelefon på **0712–110 50** (4:55 kr/min)
Svarar du rätt får du då ytterligare tre upplysningar och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

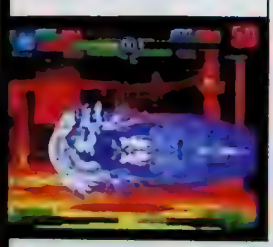
Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08–587 191 00.

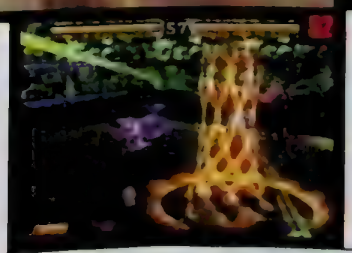
BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

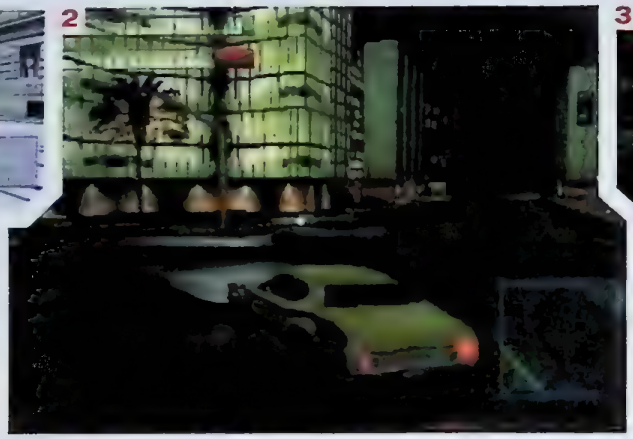
Spel Test

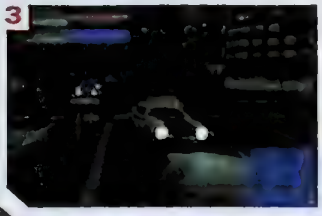
RECENSIONER





Driver	46
Street Fighter Alpha 3	50
Bloody Roar 2	52
Populous: The Beginning	54
Monaco Grand Prix	56
WCW Thunder	58
Tank Racer	59
Running Wild	60
Swing	61
Rugrats	62
Street Skater	64
Rally Cross 2	66
Retro Force	68





[1] San Franciscos berömda spårvagnar. [2-3] Uppdragen i LA utspelar sig om natten. [4] Kör taxi i New York. [5] Här kommer Starsky & Hutch.

Driver

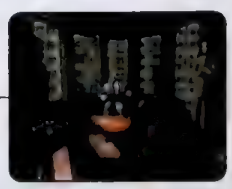
Kasta dig in i en bil stor som en buss och ge dig iväg ut på gatorna i ett Amerika på 70-talet. *Driver* är som *Grand Theft Auto*, fast i 3D... och ännu bättre.

Föreställ dig *Ridge Racer Type 4*. Eller *Gran Turismo*. Föreställ dig bilarna, banorna, spelbarheten. Föreställ dig nu att du inte följer banorna, och svänger vänster istället för höger. Föreställ dig att du kör flera kilometer i motsatt riktning mot dina medtrafikanter. Att du stannar vid rödljus, tar dig fram genom långsam trafik och beundrar ständigt skiftande vyer.

Du kan även försöka föreställa dig en version av *Grand Theft Auto* där kameran plötsligt kastar sig in i bilden och där de klumpiga 2D-bilarna och dåligt tecknade byggnaderna förvandlas till knivskarp 3D. En version där fotgängare faktiskt promenerar längs gatorna istället för att glida omkring, och där solljus skapar skuggor under gatlyktor och träd.

Det spel du nu föreställer dig är *Driver*, det nya bilåkarspelet från folket bakom *Destruction Derby 1* och *2*. Ett spel som trots att det innehåller bilar egentligen inte är ett bilspel. Det är en trafiksimulator för PlayStation. Här finns trafikljus, bilköer och trafikpoliser. Stanna upp, och fotgängare vandrar omkring runt din bil, andra bilar kör försiktigt omkring, stannar för rött och beter sig rent allmänt lika trist som i verkligheten. Tack och lov lurar allehanda bovar och banditer bland befolkningen – bland annat är du en av dem.

Du spelar som Tanner, en undercoversnut ute efter att avslöja vem som är Mr Big. **Tanner har plockat av sig polisbrickan och lagt uniformen i malpåse och tagit in på ett skabbigt motell, till vilket hans nya, skumma polare ringer och lämnar uppdrag på hans telefonsvarare.** Det här är ett spännande sätt att välja uppdrag på, eftersom man som spelare kan lyssna på flera olika uppdrag, alla upplästa av ett stort antal duktiga skådisar. Varje uppdrag lockar med kuligheter som att krascha rivaliserande bilar eller att leverera mystiska paket... Valet är helt och hållet ditt.



Klicka på telefonsvararen och du får reda på hur många nya meddelanden du har. Vart och ett av dem redogör för Tanners uppdrag. Ibland finns där bara ett meddelande, ibland tre eller fyra, inklusive några komiska felringningar eller polare som ringt och skojat. Om du tycker att ett uppdrag verkar intressant, antar du dig det, och förflyttas till din bil utanför motellet. Därefter sitter du bakom ratten, och en radar (längst ner till höger) visar vägen dit du ska, samt var poliser håller hus. Ibland börjar ett uppdrag med en tur till en parkeringsplats, där en kollega visar upp diverse bilmodeller som står till förfogande. Du väljer bil beroende på vilken hastighet och accelerationsförmåga uppdraget kräver. Inte så sällan måste du tillbaka till parkeringsplatsen för att skaffa en bättre bil, beroende på spelets bra och genomtänkta story.

Vissa uppdrag måste utföras i speciella bilar. I ett uppdrag ska du till exempel plocka upp en rivaliserande gangster i vad som till synes är en vanlig taxi och sedan köra runt som den värste blådåre för att skrämma livet ur din stackars passagerare. En freakometer i övre delen av skärmen visar hur rädd han är. I ett annat

[1-2] Det tar inte lång tid för polisen att lista ut att den där taxin inte är äkta. [3] Höga hastigheten och ta en flygtur i San Francisco. [4] Polisen stoppar dig genom att krascha din bil. Mätaren visar hur skadad den är. [5-6] Mätaren nedtill visar hur misstänksamma poliserna är.

EN DEL UPPDRAG ÄGER RUM I HÄLLREGN, VILKET GÖR ATT BILARNA SLADDAR LÄTTARE OCH REFLEKTERAS SNYGGT I DE VÅTA GATORNA.

uppdrag ska du transportera en låda spränggelé i en pick-up. Inte helt oväntat dyker snuten upp och försöker stoppa dig, vilket innebär att spelandet blir en intressant kombination av att undvika snuten och att undvika att bli sprängd i småbitar av misstag. Återigen dyker en ny mätare upp, som visar hur pass omskakad gelén är.

Här finns 44 uppdrag totalt, och när man avslutat vissa av dem, kastas man rakt in i nästa. Det går att spela klart spelet på 25 uppdrag. Misslyckas man, får man en ny chans. Misslyckas man tre gånger, klassas man som inkompetent och det är game over. Då är det ju bra om man har sparat spelet.

Vid slutet av det sista uppdraget, rankas du då datorn analyserar hur ofta du har misslyckats och hur effektiv du har varit. Detta frestar en att spela om otaliga gånger, och när man spelar om får man såklart chansen att åta sig uppdrag man missade förra gången. Till detta kommer alla spel-i-spelet, vilket innebär att man kan hålla på med *Driver* i månader.

Vad vi har här är alltså bilar, illvilliga gärningar och gott om misstänksamma poliser, med andra ord; *Grand Theft Auto* i 3D. Skulle man kunna tro. Men så är nu inte fallet. Till att börja med: när man väl satt sig i förarsätet, går det inte att skifta uppdrag i halvtid, så här finns inga bilknyckarupptåg, inga flykter till fots, och definitivt inga eldstrider. Här finns faktiskt inga vapen alls. Tvärtom är det omöjligt att döda någon, inte ens med bilen. De polygonala fotgängarna som befolkar städerna, går över vid övergångsställen, dricker eftermiddagskaffe på något kafé, de kastar sig genast ur vägen när du kommer farande. Försök att köra över en av dessa, och han bara skuttar runt och håller sig undan. Det här är kul i ett par minuter, men man lär bli besviken om man förväntar sig massakrer i stil med de i *Grand Theft Auto*.

Driver är alltså inte *Grand Theft Auto* i 3D. Visst finns här likheter (bilar, uppdrag, kriminalitet) och det är väl tveksamt om *Driver* hade gjorts om det inte varit för *Grand Theft Auto*, men *Driver* kommer att bli framgångsrik helt på egen hand. *Grand Theft Auto* hade 18-

STICK MED STIL

Ett av de första uppdragen går ut på att transportera ett gäng rånare tillbaka till deras högkvarter – och att skaka av sig polisen.

Miamiuppdragen börjar utanför det här skabbiga motellet. Du har bråttom till banken, så iväg!

Du klarar det nätt och jämt. Rånarna hoppar in i bilen, och polisen dyker upp.

Polisen försöker peja dig. Plattan i mattan! Använd pilen på kartan för att hitta gömstället.

Polisen sätter upp en vägspärr på motorvägen, vilken du brakar igenom. Biljakt följer.

Efter en vansinnesfärd anländer du till platsen. Parkera. Jobbet är klart.

TURISTA

Om du skulle råka vara en svängig globetrotter som känner till USAs metropoler, har *Drivers* skapare stoppat in en massa berömda landmärken du lär känna igen. Alla de här finns i spelet, så håll ögonen öppna.

NEW YORK

Berömda platser:
Staten Island
Wall Street och New Yorks finansdistrikt
Washing Square Park
Madison Square Park
Union Square
Brooklyn Battery Tunnel
Brooklyn

Byggnader:
Empire State
Chrysler Building
General Post Office
Grand Central Station
Met Life Building
Washington Arch
Madison Square Garden
City Hall
Tweed Courthouse
Minicipal Building
World Trade Centre
Times Square
Brooklyn Bridge

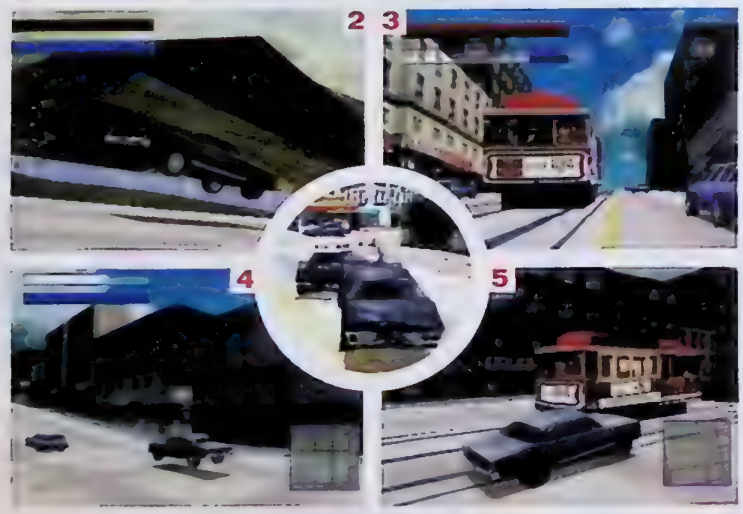
MIAMI

Berömda platser:
South Beach
Ocean Drive
Bal Harbour
Dodge Island
Star Island
MacArthur Causeway
Julia Tuttle Causeway
Bayside Marina (med Hard Rock Café)
Miami Beach Marina
Intercoastal
Waterway
Downtown
Coconut Grove
Coral Gables

Byggnader:
City Hall
Baltimore Hotel
Nations Bank Tower
Dade County Courthouse
Freedom Tower
Southeast Financial Centre
Fountainebleau
Hilton Hotel (det med den stora, målade bågen på sidan)
South Point Tower
Hard Rock Café (med roterande gitarr på taket!)
Coco Walk Mall

Speltest

[1] Tack vare repriserna kan du göra dina egna biljaktsfilmer. [2] Om du spelat *Destruction Derby 2*, känner du igen dig. [3] Använd den supercoola stötfångarkameran! [4] Grafiken är fantastisk – men ljudet och musiken är ännu bättre. [5] Göm dig bakom spårvagnen.



[1] Spillror yr när bilar krockar. [2] Berömda ställen finns överallt. Operafans lär uppskatta Carnegie Hall i New York.

vilket gör att bilarna sladdar lättare och reflekteras på ett snyggt sätt i de våta gatorna. Låt månadens *Driver*-demo sitta i för att beskåda en fantastisk snygg repris på ett nattligt äventyr.

Bilar plus städer plus uppdrag innebär en busslast underhållning. Bara det att kunna köra runt i en stad i lugn och ro (vilket går med Take A Ride-funktionen) är riktigt kul. I slutändan är det dock ganska enkla uppdrag man ska utföra: ta dig från punkt A till punkt B utan att stoppas av pojkarna i blått (eller åtminstone se till att nämnda pojkar

årsgräns i England, trots att det såg ut som något katten hostat upp. Tänk dig då vilken åldersgräns det hade fått om det hade gjorts i färgsprakande, läcker 3D. I synnerhet som man har möjlighet att göra sin egen lilla våldsvideo tack vare de avancerade repriserna. *Driver* med eldstrider, trafikoffer och sprutande blod hade kunnat ge vem som helst mardrömmar.

Dessutom är folket bakom *Driver* noga med att påpeka att det är ett biljaktspel och vad *Driver* saknar när det gäller billigt våld tar det igen med fantastiska bilar, gigantiska städer, och uppdrag utformade av experter.

Var och en av städerna i spelet (New York, San Francisco, LA och Miami) är kopior av de riktiga städerna. Här finns 45 kvadratkilometer städer, även om vissa städer är mer kvadratiska än andra, och här finns många välkända platser. För variationens skull, utspelar sig alla uppdrag i LA nattetid, vilket ger spelet tillfällen att briljera med snygga ljuseffekter. Och som om detta inte vore nog, äger en del uppdrag rum i hällregn,

[1] Tanners motell. [2] Det första uppdraget är ett test. Utför alla trick på en minut.

FAVORIT I REPRIS

En av de bästa grejorna i *Driver* (och som först sågs i *Destruction Derby 2*) är de otroliga repriserna. När ett uppdrag är slutfört, kan du gå tillbaka – bild för bild om du vill – och placera ut kameror för att regissera din egen kortfilm som sedan kan sparas på minneskortet.

Placera först en virtuell kamera i spelet. Den kan sättas i bilen, följa bilen, eller sitta helt stilla.

Med den här externa kameran kan du spela lite till av reprisen tills du vill byta.

Fortsätt att placera ut kameror tills du nått målet. Spara, luta dig tillbaka, och njut.

DU VILL VERKLIGEN KÖRA I MOTSATT FÄRDRIKTNING OCH KÖRA SLALOM MELLAN TRÄDEN I PARKERNA FÖR ATT UPPLEVA BILJAKTERNA.

KUL PÅ HJUL

Drivers styrsystem är exemplariskt. Alla bilarna är stora och tunga monster med skrämmande mjuk fjädring och så mycket kraft att däcken inte räcker till. För att kunna hantera detta, har *Driver* försetts med en massa kontroller för att kunna tämja bilarna.

Burnoutknappen ger en rejäl kick. Go järnet!

Handbromsen hjälper dig att svänga 180 grader.

Axelknapparna gör att du kan se dig om till höger och vänster.

Håll L1 inne för att ta en skarp kurva. Med R1 tutar du.

Pressa båda axelknapparna samtidigt för att titta bakom dig.

KÖRSKOLA

Förutom alla uppdrag, finns här fem övriga körspel. De är alla allt svårare körtester utspridda över alla fyra städerna. Ditt resultat visas på en highscoretavla (och går att spara på minneskortet), så du kan tävla med dina polare om vem som är snabbast.

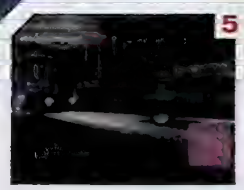
Pursuit
Här ska du jaga och förstöra en bil som försöker skaka av dig i alla fyra städerna.

Getaway
Precis som Pursuit, men nu är det du som jagas. Hur länge klarar du att hålla dig undan?

Cross Town
Kör tvärsigenom stan via några checkpoints på rekordtid för att kunna gå vidare.

Trail Blazer
Samla upp ett gäng röda trianglar på tid.

Survival
Som *Destruction Derbys* Total Destruction-mode. Här försöker fyra polisbilar krascha din bil.



[1] Ju mer din bil skadas, ju värre ser den ut. Detta gäller för ALLA bilarna. [2] NY by night. [3] Sladdar lämnar gummispår. [4-5] Fler reprisfilmvinklar.

hejdas i spektakulära bilkrascher). Oavsett hur snyggt det är, så är det detta som är spelet. Men detta innebär inte att du tröttnar; tvärtom. Du vill verkligen köra i motsatt färdriktning och köra slalom mellan träden i parkerna för att uppleva biljakterna. Eller fara ut i en kraftigt trafikerad korsning och där göra en U-svang och på så sätt tvinga poliserna att riskera liv och lem på sig själva och andra. Och det är en trevlig känsla att titta i backspegeln för att beskåda katastroferna bakom en.

Visst, ett och annat uppdrag är likartat (den där mätaren i bilden representerar en massa olika saker), men storyn utvecklas hela tiden, och uppdragens struktur gör att du inte känner dig som ett litet kugghjul i ett stort maskineri. Du kommer att vilja spela om spelet om och om igen.

Vi uppmanar dig härmed att dra på sig dina finaste bilhandskar, sätta på dig dina tuffaste solglasögon, och ta dig en sväng i *Driver*. Det lär bli ditt livs bilfärd.

TURISTA

SAN FRANCISCO

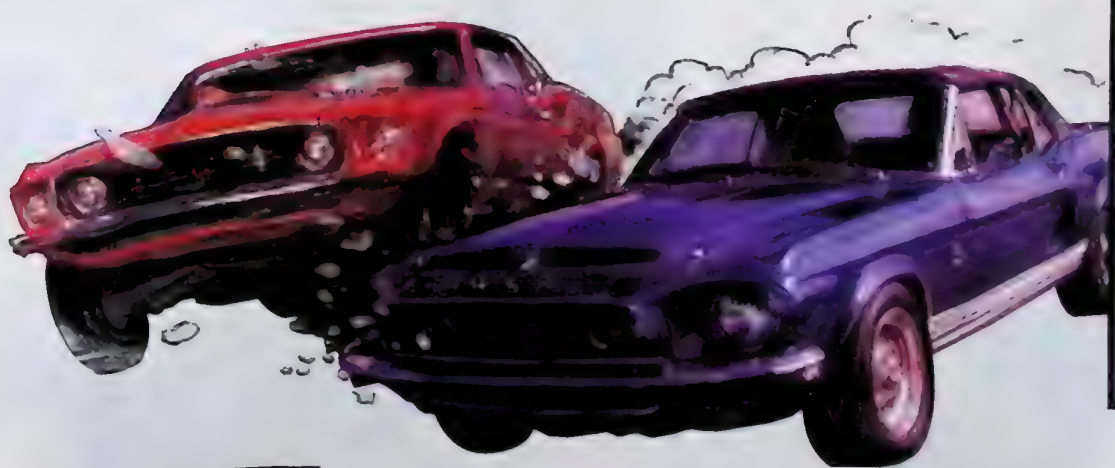
Berömda platser:
Union Square
China Town
Fisherman's Wharf
Telegraph Hills
Pacific Heights
Downtown
Nob Hill

Byggnader:
Trans America Pyramid
Columbus Towers
Coit Tower
Dragons Gate
Bågen i China Town
Union Square
Grace Cathedral
Place of Fine Arts
City Hall
Opera House
Ferry Building
Pier 66
Golden Gate Bridge
James Flood Building

LOS ANGELES

Berömda platser:
Santa Monica
Beverly Hills
Rodeo Drive
Sunset Blvd
Hollywood Blvd
Pacific Coast Highway
Santa Monica Freeway
Downtown

Byggnader:
Mann's Chinese Theatre på Hollywood Blvd
Westin Bonaventure Hotel
LAX flygplats

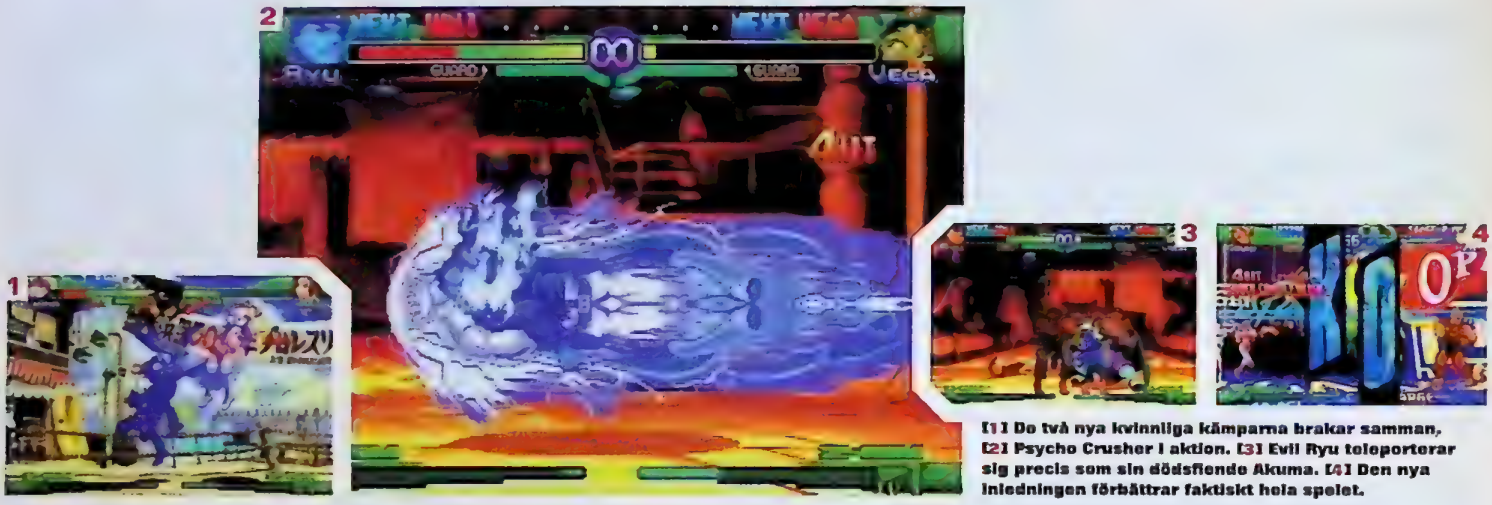


BETYG

■ GRAFIK:	Otroligt detaljerat och varierat	10
■ SPELBARHET:	Kanske aningen tjatigt, men man ska inte klaga	8
■ HÅLLBARHET:	Med alla extra alternativ är det här enormt	9

Ett helt nytt koncept för racingspel. Underbart att se på och fantastiskt att spela. Steve McQueen hade älskat det.

9 AV 10



[1] De två nya kvinnliga kämparna brakar samman, [2] Psycho Crusher i aktion. [3] Evil Ryu teleporterar sig precis som sin dödsfiende Akuma. [4] Den nya inledningen förbättrar faktiskt hela spelet.

Street Fighter Alpha 3

"Sho-ryo-ken. Ha-do-ken." Nonsens för den oinvigde. Men ljuv musik för den som väntat på Capcoms senaste våldsyttring.

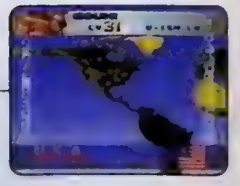
Alpha-grenen av *Street Fighter*-serien var tänkt att vara lite mer komisk. Den erbjuder sprites som bygger på tecknade filmer och ovanliga superrörelser till skillnad från de precisa combos som utgör stommen i den ursprungliga *Street Fighter*-serien. Nu har det blivit dags att skoja till det igen. Gamla favoriter som Fei Long, Dee Jay och Cammy har grävts upp än en gång tillsammans med andra förutsägbara karaktärer. Bland dem märks Juli, R Mika och Cody från spelet *Final Fight* – det är bara några av dem som utgör de sammanlagt 34 karaktärerna i spelet.

DET SER UNGEFÄR UT SOM ARKADSPEL GJORDE FÖR FEM ÅR SEDAN. MEN DET HAR INGEN BETYDELSE.

Street Fighter Alpha 3 har många helt nya funktioner, men också en hel del modifierade gamla klassiker. Vi kan nämna att det finns en kraftmätare, som räknas ned varje gång du blockerar. Till slut kan du inte blockera mer, utan måste vänta tills den fylls på. Bland de nya spelsätten utmärker sig Dramatic Battle. Där får du och en datorstyrd partner tillsammans ge er på en ensam datafiende, vilket kan vara riktigt roligt.

Det finns fler nyheter. Efter du valt karaktär får du välja "ism", som det heter, märkligt nog. Det finns tre ismer att välja mellan: V, X och A, och de innebär olika sätt att slåss och olika för- och nackdelar. En kan erbjuda superrörelser och färdigheter, men ger i gengäld mindre skada. En annan kan ge dig styrka men ta ifrån dig finliret. Det är en smaksak.

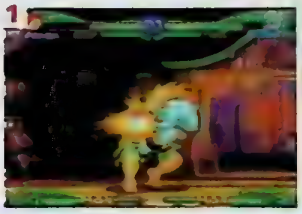
Den bästa nyheten är World Tour, där du åker jorden runt och slåss i alla länder som har motståndare att erbjuda.

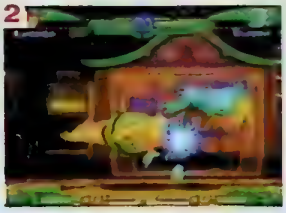


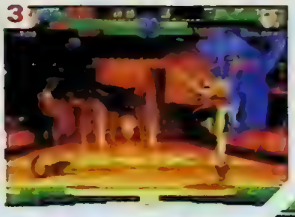
Två spelare | Minneskort kompatibelt | PocketStation kompatibelt | D-SHOCK/ANALOG kompatibelt

■ UTGIVARE: Virgin ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

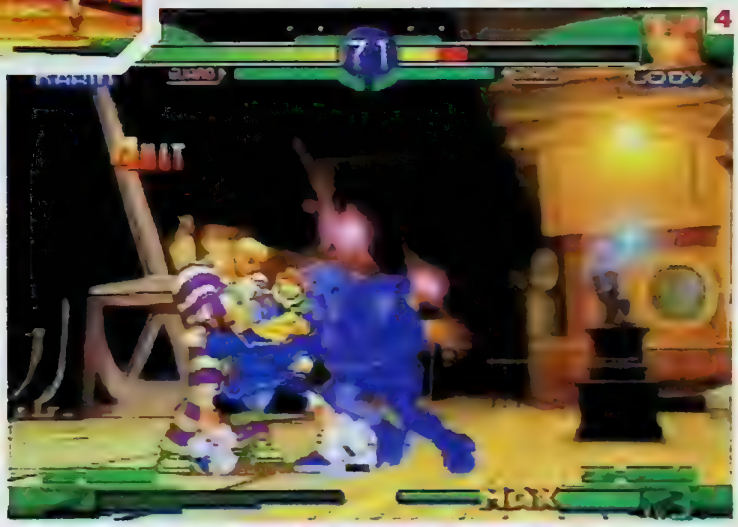
■ UTVECKLARE: Capcom ■ SPELTYP: Beat 'em up

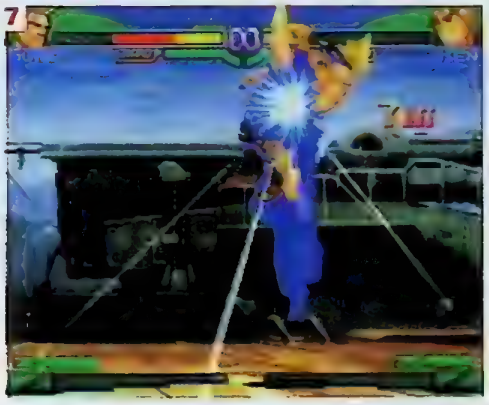






[1] Blanka rensar gaddarna med Hondas brösthår. [2] Tjockisen ger igen med sin berömda Head Ram. [3] Blå skuggor indikerar att en superrörelse är på gång. [4] Cody från *Final Fight* får smaka på Karins vassa knä. [5] I utbyte får Karin käften full med Codys vänsterben. [6] Kens nya superteknik... [7] ...och hans gamla.



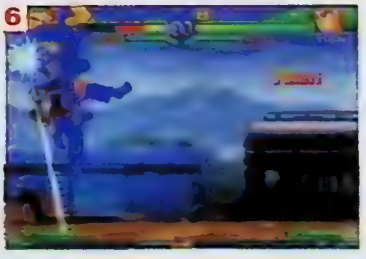


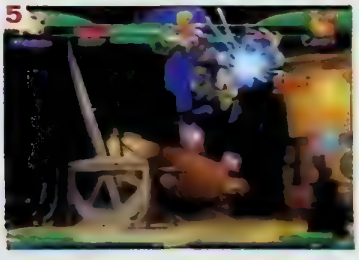
DEN ULTIMATA UTMANINGEN ÄR ATT GE SIG PÅ TVÅ DATORSTYRDA MOTSTÅNDARE SAMTIDIGT. DET FUNGERAR FÖRVÅNANSVÄRT BRA...

Dina utländska motståndare har alla någon fördel jämfört med dig, vissa kan till exempel bara ta skada av specialdesignade kombinationsattacker. Och i vissa fall är matcherna tidsbegränsade.

Den ultimata utmaningen är att ge sig på två datorstyrda motståndare samtidigt. Det fungerar förvånansvärt bra, eftersom tempot helat tiden på något sätt hålls uppe.

Underhållningsnivån när man spelar två mot varandra är otroligt hög. Striderna flyter smidigt och har ett fantastiskt prioriteringssystem, som innebär att om båda spelarna träffar varandra samtidigt blir resultatet noll. Detta intensifierar tävlingen och bara mycken övning kan göra dig till en mästare. Det finns inget utrymme för slumpmässiga knapptryckningar i denna virtuella dojo.

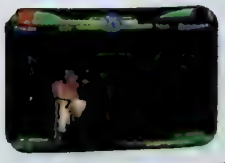


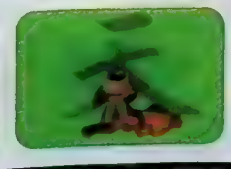


Utan tvekan är detta ett spel för traditionalisten. Ja, det är tvådimensionellt. Ja, det är inte tänkt att vara realistiskt och det är otidsenligt. Och ja, det ser ungefär ut som arkadspel gjorde för fem år sedan. Men det har ingen betydelse. *Street Fighter Alpha 3* är spelglädjen förkroppsligad. Den kraft det har att förvandla vem som helst till en mänskliga trasa är det som är upplevelsen med detta spel. Många människor kommer att avfärda det här spelet som gammalmodigt och kommer aldrig att upptäcka vilka djup det har. Men det är värst för dem.

RASANDE DEMON

Akuma och Evil Ryu har de svåraste rörelserna i spelet. Raging Demon är en oblockerbar superrörelse, som du gör genom att trycka lätt slag, lätt slag, framåt, lätt spark och till slut hårt slag. Det skall göras snabbt och kräver mycket övning, men som man kan se nedan är det värt ansträngningen.





FICKSLAGSMÅL

***Street Fighter Alpha 3* är ett av de första spelen som är kompatibelt med PocketStation. Du kan spara ned vilken karaktär som helst på PocketStation. Där kan du hålla reda på dem som en Tamagotchi och till och med träna dem. Genom att ta väl hand om dem kan du få dem att stiga i graderna och sedan använda dem i spelet. Då slipper du att klara World Tour. Jo, det är väldigt enkelt, men det är mycket bra om du har lite tid över. Hal!**

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

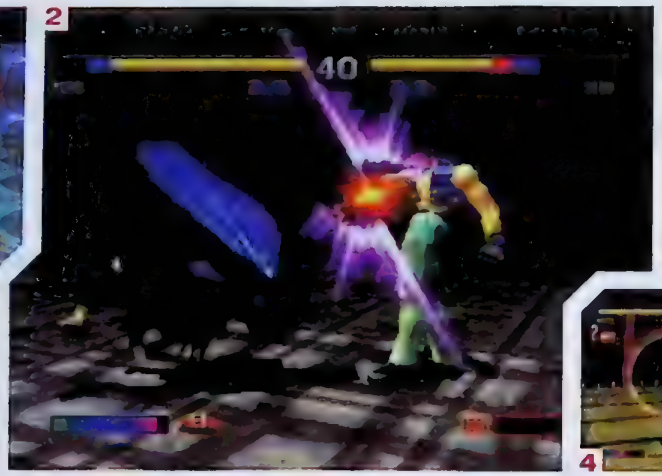
■ GRAFIK: Så bra som 2D kan bli *8*

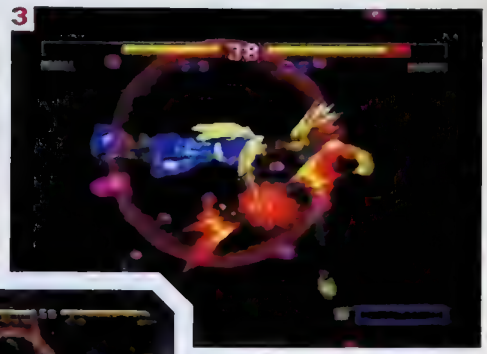
■ SPELBARHET: Ren och skär perfektion *10*

■ HÅLLBARHET: Kan kanske överleva *Tekken 3* *10*

Det enda som drar ned betyget är grafiken. Om man anser att spelbarhet är viktigare än tjusiga polygoner så skall man läsa betyget som 10.

9 AV 10





[1] Jekyll möter Hyde så blodet sprutar. [2] Jenny förvandlar sig till en insekt. [3] Ett välriktat knä i nyllet. [4] En laser hittar sitt mål.

Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age

Vad är det här för varulvsfasoner? En kvinna som heter Alice förvandlas till en våldsbenägen kanin. Har-resande, minst sagt...

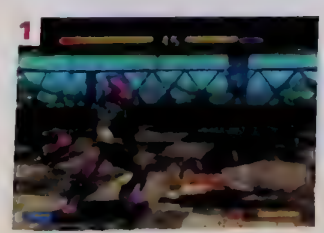
Alla är vi väl egentligen beat 'em up-fans. Men finns det några som älskar fightinggenren mer än det täcka könet? Hur kommer det sig att tjejer har förmågan att plocka upp en spelkontroll och sedan lyckas vinna sju gånger i rad bara genom att trycka på knapparna lite hur som helst? Och sedan, när man ligger utslagen har de mage att påstå att de lyckats pricka in så många osannolika kombinationer bara för att få se en gå på pumpen.

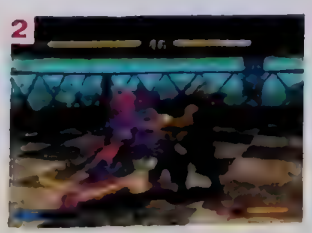
Hur som helst. *Bloody Roar 2*. Det första spelet kom för lite mer än ett år sedan och presenterade en sorts Jekyll & Hyde-variant på slagsmålsspelen. Ena minuten var man en liten stumpastina i en liten tajt top. Andra minuten hade man förvandlats till en grotesk varelse. Man hade blivit en best. Familjeunderhållning av högsta kvalitet. Inte helt oväntat har utvecklarna Hudson Soft valt att göra en uppföljare med undertiteln *Bringer of the New Age*.

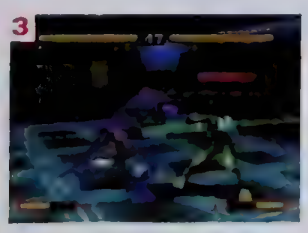
För de som spelade det första spelet är det mesta bekant. Fyra karaktärer återvänder (som Alice och hennes kanin-alter ego), tillsammans med fyra nya.

Förutsättningarna är ungefär desamma. Kliv in i ringen, puckla på motståndaren och när bokstaven B dyker upp är det dags att trycka på cirkelknappen, för då är det Bruce Banner-tajm (det är ju han som är Hulk, jul). Bland de djur man kan välja finns fladdermus, varg, insekt (ja, faktiskt), leopard, kanin, mullvad, tiger och något slags märkligt halvdjur. Tyvärr har man glömt illern.

Den här Jekyll & Hyde-grejen innebär att man måste tänka lite strategiskt. Man kan bara inta sin djuriska skepnad när bestmätaren nått en viss nivå. Om man tar vara på tiden och låter mätaren öka, ökar även styrkan. Men ju längre man väntar, ju större risk är det att man åker på stryk medan man fortfarande är människa. Man kan bara vara ett djur under en viss tid, eftersom bestmätaren bara klarar av ett visst antal snytingar. Men valet är ens eget. Spelar man i best-läge ökar styrkan rejält. Här finns en generöst tilltagen uppsättning häftiga



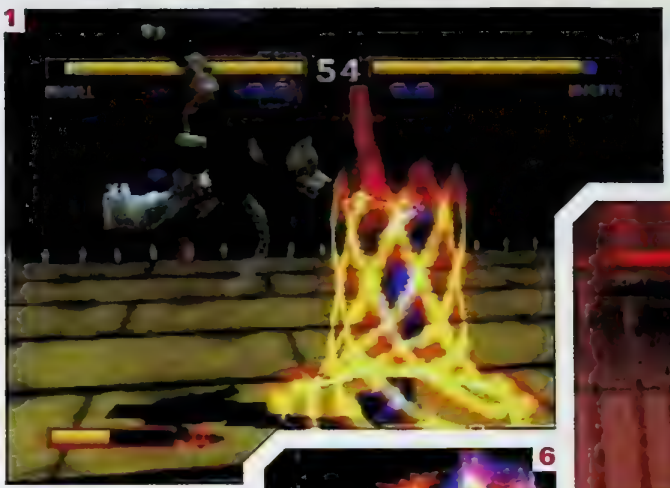


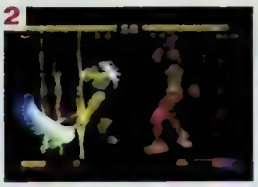


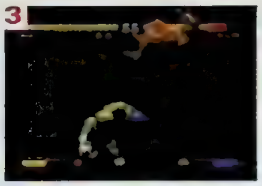
[1] En ovanlig attack. [2] Kameleont-kamp. [3] Senaste modet?

■ UTGIVARE: Virgin ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

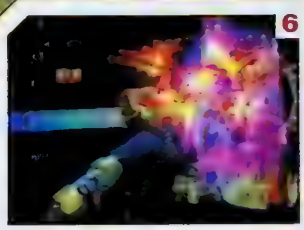
■ UTVECKLARE: Hudson Soft ■ SPELTYP: Beat 'em up







(1) Marvels leopard får på nöten av Bakuryos mullvad. Det diamantformade skenet visar att förvandlingen nästan är klar. (2) Träskor. En svensk klassiker. (3) En väl utförd manöver. (4) Jenny kollar golvets sluttning. (5) Jenny visar sina smäckra ben. (6) Ett smärtsamt ögonblick.



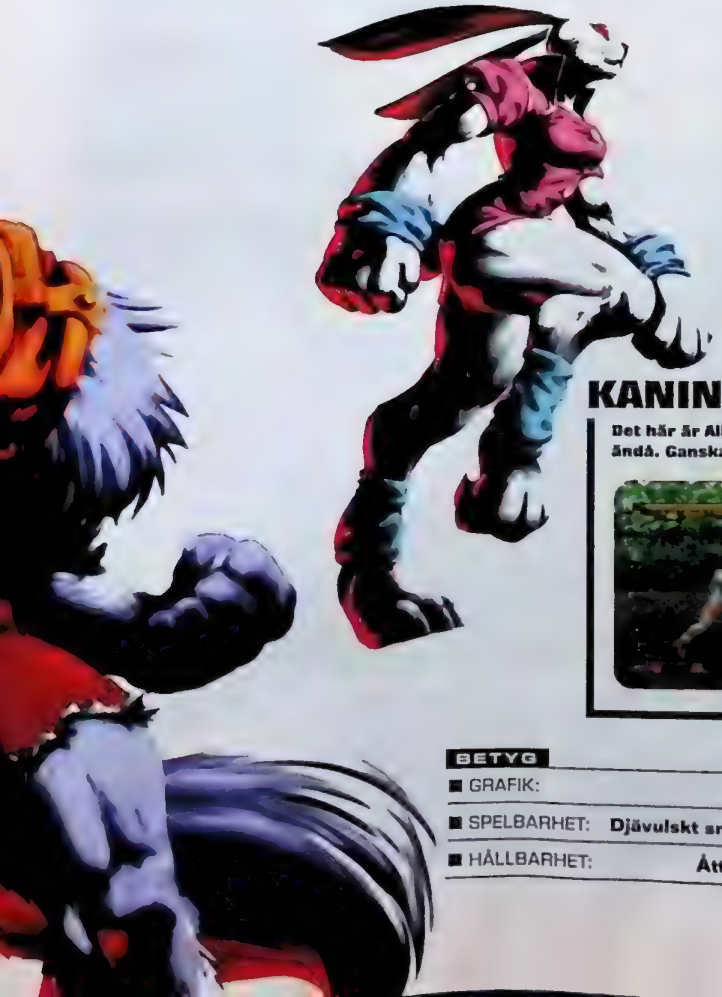
BLAND DE DJUR MAN KAN VÄLJA FINNS FLADDERMUS, INSEKT, LEOPARD, KANIN, OCH MULLVAD. TYVÄRR HAR MAN GLÖMT ILLERN.

manövrar. Till exempel kan den kvinnliga karaktären Marvel förvandlas till en leopard som biter tag i motståndarens nacke med tänderna. Oj, vad hon skakar loss. Tuffa grejor. Animeringen är också snygg. Även om *Bloody Roar 2* inte riktigt kan mäta sig med *Tekken 3* så är det ett bra alternativ. Kontrollsystemet funkar bra och snabbt både när man spelar som människa och som best. Figurerna varierar även vad gäller vikt, storlek och vighet.

Tyvärr är det lite svårt att identifiera sig med alla slagskämparna. Det går inte att uppnå den sympati man känner för, låt säga, Law i *Tekken*, trots att karaktärerna har alter egon. Kanske beror detta på bristen på variation i deras stridsstilar. Kanske beror det på att matcherna är så otroligt snabba. Men vad sjutton, det är en rent personlig grej. Det är möjligt att man lär sig att älska Stuns insekt, Longs tiger och Jennys fladdermus. Om du har spelat spelets första inkarnation, är uppföljaren inget du behöver kasta dig över (till skillnad från *Tekken 3*), men det går inte att ifrågasätta Hudsons förmåga att bygga ett fajtingspel. Det lilla strategiska elementet i *Bloody Roar 2* gör att spelet står stadigt på alla fyra som ett av de bästa i sin genre. Det här är ett djuriskt roligt spel.

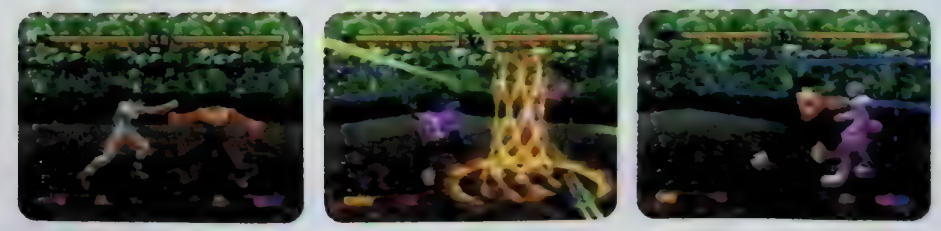
Alternativen:

Tekken 3	10/10	PSM10
Bloody Roar 2	8/10	PSM10



KANINDAGS

Det här är Alice. Undvik att reta henne. Du vill väl inte göra henne arg, va? Men det gör du förstås ändå. Ganska rejält. Hon snurrar runt. Kabonk. Nita henne. Oj. För sent. Hon nitade dig.



BETYG

■ GRAFIK:	Väldigt tjusiga polygoner	8
■ SPELBARHET:	Djävulskt snabbt, om än lite endimensionellt	7
■ HÅLLBARHET:	Åtta svårighetsgrader ger variation	8

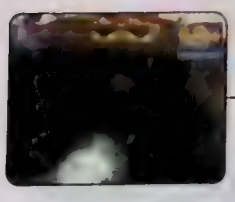
En bra och snabb slagsmålsmaskin. Och när bestarna dyker upp förvandlas *Bloody Roar 2* till en blodig polygonfest.

8 AV 10

[1–3] Led dina soldater in i striden mot fienden. [4] Det slösar på mana, men att kasta eldbollar är kul. [5–6] Krig och dyrkan. Trevligt.

Populous: The Beginning

”Fall på knä inför Gud!” Så ska vi hädanefter börja alla våra recensioner, nu när vi har fått smak på att leka gud i *Populous*..



Efter en hård dag när du sparkat på katten, blivit verbalt misshandlad av chefen eller försökt göra en snabb vändning á la Michael Owen med en tennisboll är det skönt att komma hem och bli dyrkad. Kärlek, förståelse, vänskap – det är fina saker. Men ibland behöver man en riktig egotripp och då finns det få saker som slår att se horder av människor falla på knä och kyssa marken du går på. **I det här fallet rör det sig om suddiga, lite obestämbart utformade människor som är två och en halv centimeter höga. Välkommen till *Populous* förunderliga värld.**

Tills skillnad från de två tidigare *Populous*-spelen till PC är du i *Populous: The Beginning* bara en karaktär i spelet och inte någon flytande intelligens som kan göra saker bara genom att manipulera de små *Populous*-människorna. Det där är du, den där underliga lysande flickan med den mystiska tiaran. Förutom att du aldrig behöver använda en fackla för att lysa upp din omgivning kan du som shaman även kasta upp till 26 trollformler. De varierar från goda (höja landet) till de riktigt elaka (allt från en blixt till att förvandla en vilande vulkan till en aktiv).

DU KOMMER ATT BÖRJA NJUTA AV DINA KRAFTER LITE FÖR MYCKET, OCH ATT BÖRJA BRY DIG OM HUR DET GÅR FÖR DINA UNDERSÅTAR...

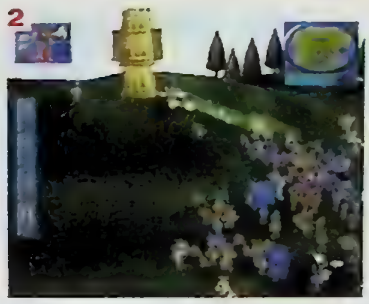
[1] Det finns 25 världar att erövra. [2] Avväpna fiendens byar. [3] Här är det äkta 3D, inget fusk som i *Command & Conquer*.

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Bullfrog ■ SPELTYP: Strategi

HELIGA HEMLIGHETER

I *Populous: The Beginning* får du inte dina gudomliga krafter automatiskt. Du kan bara få tillgång till dem genom att tillbe de heliga föremål som finns spridda över spelets banor. Huvuden, totempålar och pyramider kan göra allt från att höja upp en bit terräng till att ge dig mäktiga blixtar att fräsa dina motståndare med.

Påskön, en gång för länge länge sedan. Om du tillber dessa stenhuvuden blir gudomliga krafter dina.



[1-2] Att bygga upp en stad är viktigt, eftersom man får desto mer kraft att kasta dödliga [eller användbara] trollformler ju fler undersåtar man har.

ROLLSPELSVINKELN ÄR NÅGOT SOM ANDRA STRATEGI-SPEL SOM *COMMAND & CONQUER* SAKNAR.

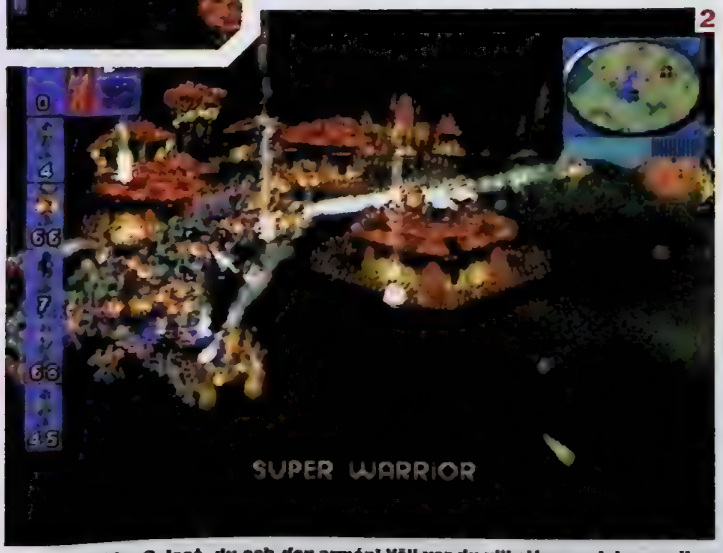
Den här rollspelsvinkeln är något som andra strategispel som *C&C* och *Warcraft 2* saknar. *Populous: The Beginning* behandlar dig som en gud och låter dig, som individ, få övernaturliga krafter efter övernaturliga krafter tills du blir den största gudomligheten i spelets 25 världar. Om dina efterföljares dyrkan inte är nog för att övertyga dig om din förträfflighet så kanske att bränna människor levande när de försöker döda dig är det. "Bara en shaman kan göra detta" förkunnar rösten innan du raidar en av fiendens heliga obelisker och lär dig hur du skall bygga ännu en byggnad.

Det kan verka som om du som gudalik shaman inte behöver någon annan, att du är odödlig, en ostoppbar stridsvagn på väg mot toppen. Men, du behöver dem som dyrkar dig och det är därför det hela blir intressant.

De kanske ser ut som får, men utan dessa små dödliga kan du inte bli maktfullkomlig. Utan deras dyrkan får du ingen magisk juice (mana) och utan mana kan du inte kasta några trollformler. Förlorar du dina dyrkare förlorar du också förmågan att omskapa. Och då dör du. Men om du tar hand om dina undersåtar, genom att låta dem bygga fler hyddor och försvara sig mot de rivaliserande shamanernas styrkor, kommer de att belöna dig med mana så att du kan kasta ännu kraftigare trollformler och ge dig soldater och präster som gör som du vill. Trollformler och byggnader väljer du från en meny på sida medan du kan välja individer och grupper med den pil du styr med styrkorset.

Eftersom *Populous* är ett 3D-spel så händer det att dina gubbar försvinner bakom saker, men ett tryck på R eller L-knapparna brukar lösa detta. Kontrollen är inte perfekt och kan ställa till problem under striderna, men så är det också ett modigt och ganska framgångsrikt försök att förvandla detta från början musstyrda spel till ett som styrs med ett styrkors.

Det måste sägas att *Populous* inte är vackert att se på. Dess gryniga textur och luddiga gubbar är bevis på hur mycket det har förlorat på konversionen från PC. *Populous* har inte samma utstrålning som *Command & Conquer* eller några tokigheter som i *Warcraft 2*. Ofta är det lite för allvarligt för sitt eget bästa. Men ta dig tid att spela det så kommer du att inse hur beroendeframkallande det är. Du kommer att börja njuta av dina krafter lite för mycket, du kommer att börja bry dig om hur det går för dina undersåtar, du kommer att gripas av ett nästan övermänskligt hat mot dina motståndare. Att vara gud är inte så lätt som det verkar. Men gudomligt kul.



[1] 195 gubbar? Jasså, du och *den* armén! Välj var du vill slåss med denna pil.
[2] Man kanske inte får några pansarvagnar, men väl sådana här.

ELDKRAFT

Det kan verka som om din shaman kan klara av vilken motståndare som helst. Men om du är riktigt smart skaffar du dig en armé av superkrigare, som tar hand om fienden åt dig. Du kan använda pilen för att välja grupper genom att dra den längs marken under dem.

BETYG

■ GRAFIK:	Snygg och i 3D, men lite för grynig	7
■ SPELBARHET:	Djupt och meningsfullt	8
■ HÅLLBARHET:	Utvecklar sig till en fenomenal utmaning	9

Även om *Populous* saknar det omedelbart roliga hos *C&C* och dylika spel kommer det att dra med dig in i en fascinerande och magisk värld.

8
AV 10

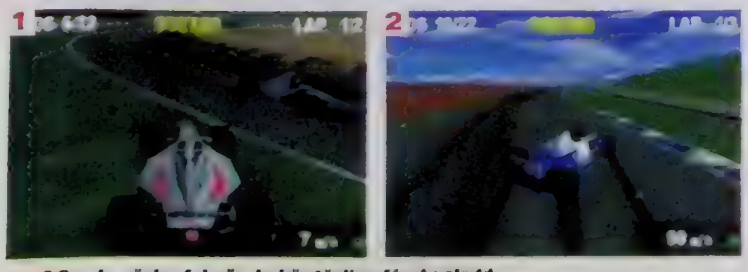
[1] Monacobanan är idealisk för aggressiv körning. [2] Ren och fin asfalt på Silverstone. [3] Stick och brinn! Motståndarna är tävlingsinriktade. [4] Att bli påkörd baklifrån resulterar i det här. [5] Aj! Du glömde stänga dörren.

Racing Simulation
Monaco Grand Prix

Gasen i botten – rätt av vägen. Att spela ett nytt racingspel kan vara **frustrerande.** Är alla sistaplaceringar **värda besväret?**

Om rallyspel är gjorda för dem som tycker om att vara utomhus, och futuristiska racingspel är for dem som vill resa i rymden, så är formel 1-spel gjorda speciellt for masochister. Du vet själv om du är en av dem. Du åker hellre av banan tusen gånger och säger "ja, men titta så realistiskt det är" än stannar kvar på banan och kryper runt kurvorna i 50 kilometer i timmen. Och *Monaco GP* är ett spel som kommer att ge dig alla avåkningar och sladdar du kan onska.

Riktiga formel 1-fans kommer naturligtvis att bli sura for att det saknas riktiga forar- och lagnamn. Men detta har spelutvecklaren insett och inkluderat en funktion for att ändra namnen så att du kan åtgarda det. Svårare är det att ändra på din bils installningar. Det finns en skärm där du kan ställa in höjden på bilen eller vinkel på spoilern, men det krävs lite tankeverksamhet innan man inser att dessa styr hur mycket bilen skall tryckas ned mot marken (en liten procentskala fram och bak hade gjort det klarare). Tacksamt nog så har de 16 banornas karakteristiska drag överlevt konverteringen från verklighet till TV-spel. Monaco har kvar sin tunnel och sina skarpa U-svängar medan Brasilien fortfarande har långa uppforsbackar och snabba nedfarter. Banorna ritas upp en bra bit framåt, med en detaljrikedom som skulle få *For-*

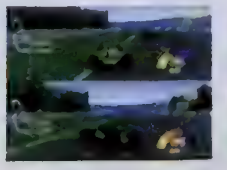


[1-2] Om du växlar fel när du kör tävling får du sladd.

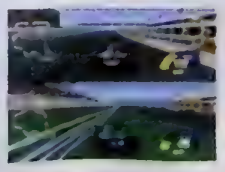
DELAD SKÄRM – DUBBEL GLÄDJE

Det bästa med *Monaco GP* är de olika sätt du kan spela mot dina kompisar. Du kan spela med delad skärm, som trots att det blir lite sämre grafik ändå är det bästa vi sett inom formel 1-spel. Sedan kan du spela på full skärm om du har två spel, två TV-apparater, två PlayStation och en länkkabel. Till sist kan du spela mot tre vänner med samma utrustning som ovan med delad skärm. Det är roligast i arkaddelen.

Skaffa två och spela fyra.



Skrik "titta på mig" när du kör om.



Proja ut din motståndare i gräset.

■ UTGIVARE: Ubi Soft ■ DISTRIBUTÖR: Ubi Soft

■ UTVECKLARE: Ubi Soft ■ SPELTYP: Racing

[1] Vi behåller det töntiga namnet Darin. [2] Arkaddelen är alldeles för överseende, men rolig ändå. [3] I arkaddelen kan du kosta på dig att använda perspektivet inifrån bilen.

EN RACINGLEGEND

Vissa racingspel bleknar i minnet medan vissa verkar bli bättre för varje år som går. *F1 '97* är ett sådant spel, som var före sin tid grafikmässigt sett. Det hade bilar och förare från 1996 och det gav dig en känsla av att du kunde bli bättre. Om bara Katayama försvann kunde du ge Hill, Schumacher och Alesi en match. Det är såna saker som gjorde *F1 '98* till en sådan besvikelse.

håll" skriker killen från depån i örat på dig. Vad värre är – en flagga dyker upp i skärmens överkant när detta inträffar. Två sådana till och tävlingen är över.

Men i spelets arkaddel slipper du denna obehagliga realism. I den kan du köra på dina medtävlande, och köra över gräs och grus och ändå komma först i mål. Men som för att kompensera för simulationens realism så kommer du undan med lite väl mycket i arkaddelen, nästan som om detta varit formel 1-versionen av *Destruction Derby*. Förutom att detta ger en känsla av att spela klassikern *Pole Position* så är det mycket underhållande att spela med perspektivet inifrån bilen och göra förbjudna manövrar gång på gång utan att någon viftar med den svarta flaggan.

Trots en del smärre brister (var är till exempel kommentatorn?) och den orealistiska arkaddelen är *Monaco GP* bättre än besvikelsen *Formula 1 '98*. Ändå rår *Monaco Grand Prix* inte riktigt på det nu 18 månader gamla *Formula 1 '97*. Det verkar som att gammal är äldst, även i PlayStations formel 1-värld.

Alternativen:

Monaco GP	7/10	PSM10
Formula 1 '98	7/10	PSM11

DU BROMSAR NED TILL 50 INNAN KURVAN OCH LIGGER INTILL LINJEN, VRIDER PÅ HJULEN OCH – GÖR EN LITEN PIRUETT NED I GRUSET.

mula 1 '98 att rodna. Konstigt nog ser de 22 bilarna dock snygga ut på nära håll men förvandlas till färgklumpar när de hamnar framför dig.

Att spela *Monaco GP* är en nostalgisk upplevelse. Vi kommer ihåg när vi först spelade det första *Formula 1* och åkte glatt över gräset som en häst utan ben för att vinna Grand National. Efter att ha spelat *Formula 1* vet vi att vi skall bromsa med hjulen rakt fram och svänga försiktigt för att följa linjen, men problemet är att det inte hjälper så mycket i *Monaco GP*. Du bromsar ned till 50 innan kurvan och ligger intill linjen, vrider på hjulen och... gör en liten piruett ned i gruset. "Du åker åt fel

[1] Den här mätaren visar hur hårt bilen pressas mot marken. [2] Into det blå! [3] Kör om i tunneln.

BETYG

■ GRAFIK: Bra fart och hyfsade, men något oslipade banor 8

■ SPELBARHET: Helt friktionslöst, eller tråkigt mycket väggrepp 7

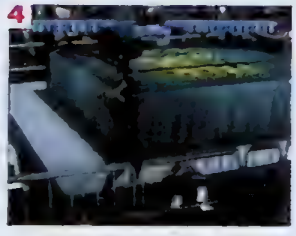
■ HÅLLBARHET: Lång, men bara för de formel 1-besatta 7

Kör om *F1 '98* och verkar dra ifrån, men kontrollen och ett dåligt förstaintryck gör att det aldrig kommer att uppnå Pole Position.

7 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt | kompatibelt

■ UTGIVARE: THQ ■ DISTRIBUTÖR: Funsoft
■ UTVECKLARE: Inland ■ SPELTYP: Sport



1 De anstränger sig inte ens. 2 Uppvisning bakom hönsnät. 3 Se så rara de är! 4 Vapen gör inte mycket nytta. 5 Rörelserna är ryckiga.

WCW Thunder

I den röda hörnan har vi tjusiga videosnuttar. Men varför är **den blå hörnan så trist?**

Kära nån. *WCW Thunder* har några rejäla fel som gör att spelet inte är värt att köpa, knappt ens hyra. Vi har sett allt det här förut. Det har inte gjorts några som helst försök att förbättra tidigare spel i genren, av vilka de flesta för övrigt har varit skräp. Det här spelet är bara gjort för att håva in stålar. Folket bakom har konstaterat att folk gillar att se biffiga Kiss-imitatörer i långkalsingar puckla på varandra på TV, så de trodde att det räckte med att polera ett gammalt spel och stoppa in några videosnuttar för att få folk att betala för det.

De trodde fel så det stänker om det.

Trots att här finns 64 karaktärer, alla med tre olika specialmoves förutom den vanliga repertoaren, **så räcker det med ett par omgångar innan man inser att det här är ett av de slöaste och tråkigaste slåsspelen i mannaminne.** Spelar man ensam får man räkna med att åka på stryk så det visslar om det, eftersom datorn envisas med att briljera med alla fula tricks den kan komma på, medan man själv kämpar med att få grepp om de retarderade kontrollerna. Spelar man mot en polare blir det ännu värre, eftersom man mest står och studsar mot varandra som två hösäckar och bara lyckas få in ett par grepp, nämligen ett nackgrepp och ett till. Specialgreppen kräver precision, men kombattanterna rör sig för långsamt för att man ska lyckas. Resultatet blir extrem frustration.

Ett litet plus är dock videosnuttarna på brottarna, vilka är hyfsat roande. Bjässen Teut Alex Wright säger att han kommer att föra dig till "victory." Raven däremot ("Välj vem du vill," suckar han, "men lämna mig ifred.") är nog världens första existentialistbrottare. Men när allt kommer omkring, om du tvunget ska ha ett wrestlingspel i din samling; vänta en månad eller två, för då kommer det här spelet att dyka upp i spelaffärernas reabackar. Tills dess, prova *WWF War Zone*.

1 Dansen kan börja. 2 De olika spelvarianterna gör inte mycket skillnad.

Alternativen:

WWF War Zone	7/10	PSM10
WCW Thunder	3/10	PSM10

BETYG

■ GRAFIK: Animeringarna är uppjazzade med videosnuttar 4
■ SPELBARHET: Mördande tråkigt med yxiga figurer 2
■ HÅLLBARHET: Tjaaa... En halvtimme, kanske? 2

Thunder? Snarare blunder. Usel spelbarhet gör att ingen bör slanta upp bortåt 400 för det här. Inte ens hängivna wrestlingentusiaster. Inte ens Johan Wanloo.

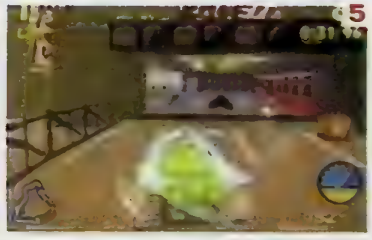
3 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Grolier ■ DISTRIBUTÖR: Ännu ej klar
■ UTVECKLARE: Ghost Ghost ■ SPELTYP: Racing

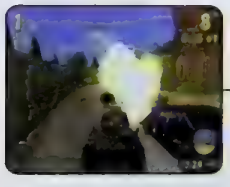
Tank Racer

Racingbilar på larvfötter? Idén är så dum den kan bli... Men den fungerar.



(1) Det är lika visuellt tilltalande som en trabant, men mycket skojigare att leka med. (2–5) En värld av power-ups, kanonmat och låga hastigheter.

När vetenskapsmännen samlades i sina vita rockar för att uppfinna pansarvagnen, var det knappast egenskapen att köra ifrån en Ferrari de prioriterade i första hand. Skulle den stå pall för en massiv beskjutning medan man spränger fienden i småbitar? Ja. Skulle den kunna svänga tvärt i hundra knyck i timmen? Knappast. Men huvudrollsinnehavarna i *Tank Racer* tycks inte veta sin plats i tillvaron. De uppnår hastigheter jämförbara med sportbilar, med en väghållning som hämtad ur en tecknad film med powersladdar som inte är så pansarvagnslika. Varför över huvud taget bekymra sig om att klä in racinggenren i ett skal av pansar? För den enorma fallliska hårdvaran på taket, förstås.



I Medan man susar fram på sina larvfötter kan man rotera kanonen mot närmaste motståndare och fyra av. Men istället för att spränga motståndarna i bitar, vilket skulle göra det hela rätt så trist (vänta tills någon kör om, skjut sönder honom och vinn loppet) så slår man dem bara ur kurs.

Den andra saken som pansarvagnar brukar vara bra på är att köra över saker. De labyrintliknande banorna är fyllda av förstörbar rekvisita, och många glada timmar kan tillbringas med att platta till bilar, hus och oskyldigt djurliv.

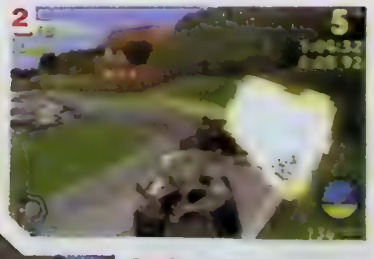
Men all denna surrealism hindrar inte att banorna blir både knepiga och underhållande. Och när man har tröttnat på att raca på egen hand kan man köra en tvekamp mot någon kamrat.

Det här är stor underhållning med ett bedrövligt utseende. Grafiken bryter ihop med jämna mellanrum. Omgivningarna ritas bara upp när de kommer tillräckligt nära. Allt är lika attraktivt och modernt som en virkad tröja man fått i julklapp av moster.

Men det vore tråkigt om PlayStation-publiken skulle förkasta *Tank Racer* på grund av utseendet. För även om det naturligtvis vore ett bättre spel om det putsades upp och ritades om, så är det faktiskt väldigt sött som det är. Den första *Mad Max*-filmen kostade mindre än ett sexpack öl att göra, men det hindrade den inte att den blev en adrenalininjektion rakt in i hjärtat. Det är samma kultvarning på *Tank Racer*.

Alternativen:

Circuit Breakers	8/10	PSM#8
Road Rash 3D	7/10	PSM#7
Tank Racer	6/10	PSM#16



(1–2) Du knappar in, men att ta sig förbi den andra killens kanonmynning är inte det lättaste.

BETYG

■ GRAFIK: **Väl tilltagen, men pinsamt amatörmässig 4**
■ SPELBARHET: **Märkligt och krävande 6**
■ HÅLLBARHET: **Många hemligheter och kul för flera spelare 6**

Ett nyskapande racingspel med charm värdig en Casanova. Bortse från det fula och grova utseendet och ta en ordentlig titt på det underhållande innanmätet.

6 AV 10

Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | MULTI-TAP kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Universal Interactive ■ SPELTYP: Racing

Running Wild

Ett racingspel där man springer, kan det vara något? Om karaktärerna dessutom består av djur som springer på bakbenen kanske en och annan höjer på ögonbrynen.

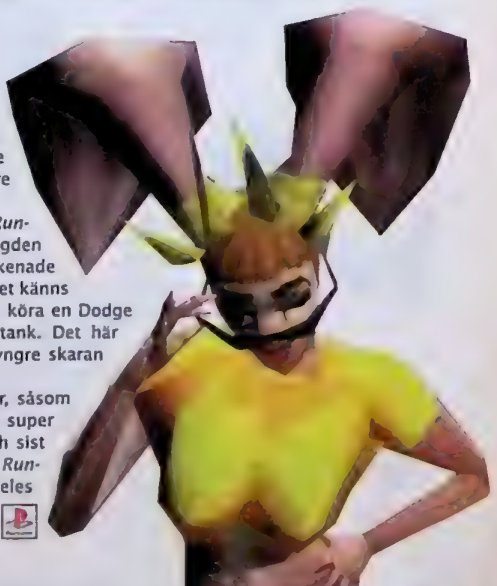
[1] Sno den där power-upen före elefanten. Blixten gör dig eller henne enorm. [2] Förutom höger och vänster behöver man bara trycka på hoppknappen för att överkomma hindren. [3] En fungerande skärmdelning. [4] En hal del.

Vissa spel gör sken av att vara så omfattande som möjligt med en massa dolda extrabanor och bonusnivåer, andra är av mer tillbakadragen karaktär. *Running Wild* är just ett sådant spel. Till en början finns det bara fyra banor och sex djurkaraktärer att spela, men vad spelet saknar i storlek kompenseras av att det är så underligt. Det här någonting så udda som ett racingspel där man tävlar till fots. Just det, inga flygplan, rymdskepp eller bilar. Du får lita till ett par fötter/hovar och ren muskelstyrka istället.

Som tur är slipper man att hamra frenetiskt på några knappar för att oka och hålla farten, istället styr du din karaktär(alla djuren springer likt människor på bakbenen) med styrkorset samtidigt som du hoppar över eller duckar undan olika hinder och plockar diverse power-ups. Känns det igen? Inte så konstigt, *Running Wild* är i det närmaste identiskt med *Crash Bandicoot 3*, bara lite dummare. Den största likheten ligger i den delen där man rider tigern och dinosaurien. Detta är inte nödvändigtvis en bra sak då dessa sektioner hörde till svagheterna i *Crash 3*, men i ärlighetens namn bör det nämnas att banorna i *Running Wild* är mindre linjära, bättre designade och därmed av högre klass.

Det stora problemet med *Running Wild* ligger i att det i längden inte är så kul att styra en skenade elefant eller nätt pandakvinna, det känns futtigt i jämförelse med att t ex köra en Dodge Viper, ett rymdskepp eller en tank. Det här spelet tilltalar nog främst den yngre skaran spelare.

Det finns en del dolda saker, såsom genvägar och triangelformade super power-ups, men till syvende och sist är detta ett enkelt sprint 'em up. *Running Wild* känns helt enkelt alldeles för smalt för att vara intressant under någon längre tid.



Alternativen:

Circuit Breakers	9/10	PSM80
Need for Speed	7/10	PSM80
Running Wild	5/10	PSM86

BETYG

■ GRAFIK:	Håller, men i längden känns den ganska kantig	6
■ SPELBARHET:	Fly! Hoppa! Repetera i oändlighet!	6
■ HÅLLBARHET:	Kul en stund när man är fyra spelare	5

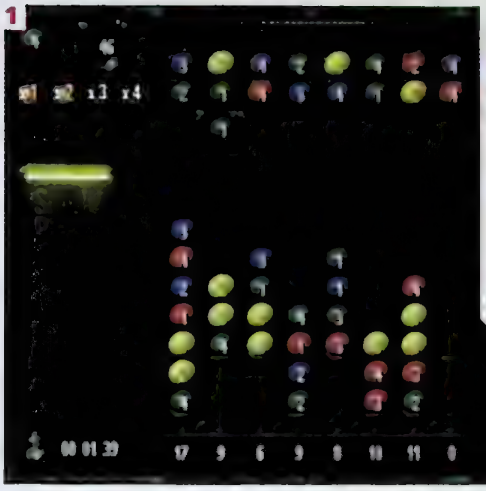
Ett simpelt spel för barn som inte riktigt når på andra spel i genren.

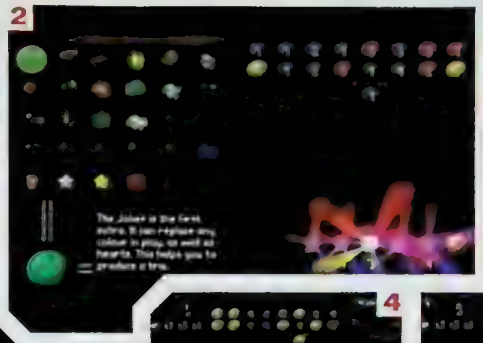
5 AV 10

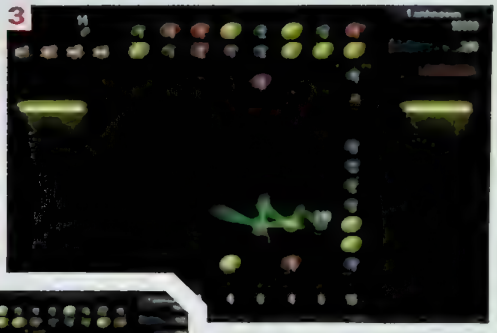
Två spelare | Minneskort kompatibelt | Dualshock kompatibelt

■ UTGIVARE: Software 2000 ■ DISTRIBUTÖR: Import

■ UTVECKLARE: Software 2000 ■ SPELTYP: Pussel







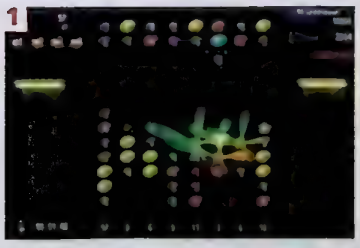
(1) Katastrofer är att vänta om man överbelastar en gungbräda. (2) Få upp en joker för en stor bonus. (3) Det krävs tre av samma färg för att ta poäng. (4) Gör upp en taktik i god tid. (5) Spelet är över för din del...

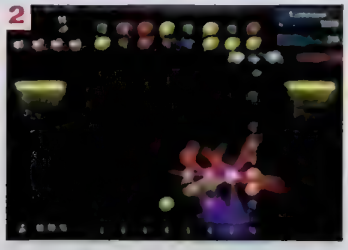
Swing

***Swing* betyder gunga. Och den här vansinnigt svåra hjärngymnastiken kan sannerligen att sätta förnuftet i gungning...**

Tjusningen med pusselspel är att väldigt enkla grundidéer kan ge upphov till väldigt komplicerade problem. Ta ett vanligt pusselspel med standardinslaget olikfärgade kulor. Om man kombinerar tre eller fler kulor så forsvinner de. Om flera läggs samman, så uppstår en kedjereaktion som belönas med trevliga bonusar. En sån enkel formel, och ändå ack så effektiv.

Swing påminner lite grann om en skata – det tar de här glimmande små delarna och använder dem på sitt eget lilla vis. Slutresultatet blir något helt annat än det gamla vanliga, någonting som kommer att gnaga på din hjärnsubstans i flera månader. Det vill säga om det här med pusselspel är din grej.





(1) Utlös kedjereaktioner för de riktigt stora pengarna. (2) De glada och glänsande små techno-kulornas himmelrike.

Men innan vi kommer till detaljerna, låt oss göra följande klart: *Swing* är det allra svåraste pusselspel vi någonsin har sett. Det verkat inte så till en början, men *Swing* håller upp en inbjudande enkel fasad. Ta en titt på spelplanen: det är ett antal rör i toppen som innehåller kulor i olika färger. Längs botten finns ett antal gungbrädor. Tanken är att man ska släppa kulor på gungbrädorna för att få tre eller fler kulor i samma färg i rad, som då försvinner, vilket gör att kulorna som ligger ovanpå faller ner. För varje kula som släpps kommer det en ny från röret ovanför ner i kul-hållaren. Det låter ganska lätt, tills man lägger till det element som komplicerar sakernas tillstånd bortom all jämförelse – vikt.

Varje kula har en viss vikt, som representeras av en siffra på framsidan. Så för att väga upp en rad av kulor med siffrorna två, ett och ett, så krävs en kombination av kulor med summan fyra. Om man släpper för tunga kulor på den lättare sidan av gungbradan så flyger kulan på toppen av den andra sidan iväg och landar på en annan gungbräda. Låter det fortfarande lätt? Lycka till...

Om man inte är så tänd på genren, så kommer man att ha svårt att känna något mer positivt an hatkärlek till *Swing*. Man imponeras av den lysande idén, men blir bara knackt av alla vansinnessvåra situationer man hamnar i; till och med de enklaste nivåerna kräver ett knakande tankearbete och pianoflink fingerfärdighet. *Swing* är definitivt bara för den riktige pusselfanatikern.

Alternativen:

Devil Dice	7/10 PSM1/2
Swing	6/10 PSM1/2

BETYG

■ GRAFIK: Enbart funktionell, men vad mer behöver man? 5

■ SPELBARHET: *Väldigt* svårt, men vanebildande som salta bomber 7

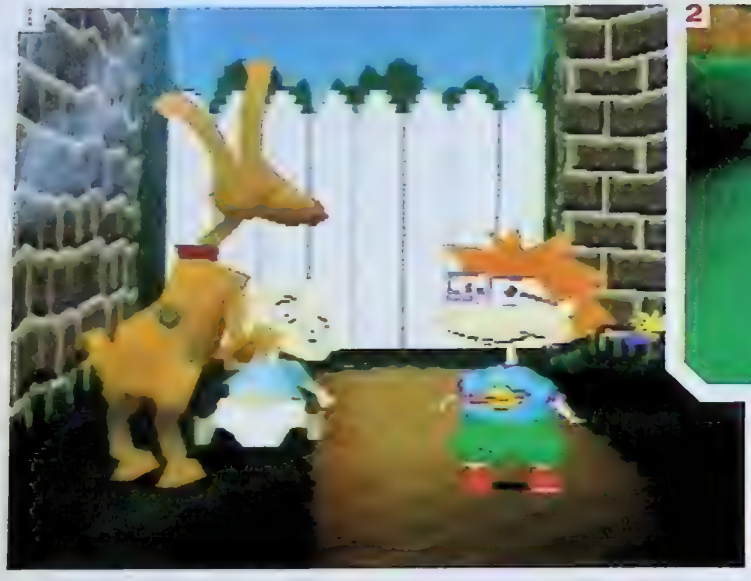
■ HÅLLBARHET: Månader om man gillar genren, annars minuter 6

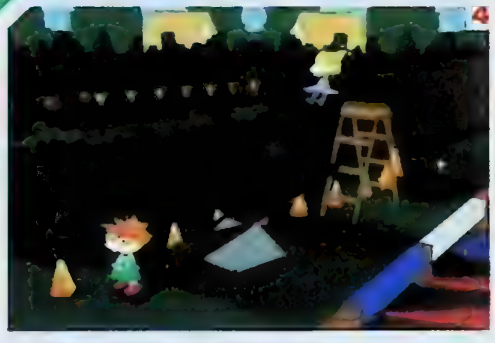
Swing pendlar i svårighetsgrad mellan det frustrerande och det omöjliga. Spelet för dig i behov av en *riktig* utmaning.

6 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

En spelare | Minneskort kompatibelt | Dualshock kompatibelt





[1] Den här gåsen tänker sticka med farfars löständer. Oj, vad knasigt! [2] Snabbt! Till köket och knyck kakor! [3] En scen ur Evil Dead 2. [4] Ännu ett krävande spel, den här gången med ett gungbräde.

Rugrats

Hmm. Rug betyder matta och rats råttor... Men några råttor syns inte till. Däremot en och annan matta. Jassså, jaha, det är amerikansk slang...

Så här alldeles innan millenieskiftet när ironi står högt i kurs är det inte ovanligt att stöta på vuxna som kastar sig över allt som är barnsligt. Tablettaskar, Starlet, Åsa-Nisse-filmer, nagellack med glitter, och så vidare. Ur detta har ett gäng tecknade barn-TV-serier med en viss vuxen touch sprungit. De är animerade för att se ut som barnprogram, men samtidigt försedda med en lätt vuxen form av humor för att klistra alla pojkmän och flickkvinnor i TV-sofforna. *Rugrats* är en sådan serie (även om vissa definitivt inte håller med).

Spelet ser ut precis som TV-programmet. Världen sedd ur bebisars synvinkel, vuxna inser inte att småbarn kan prata, om än av någon anledning på en femårings bizarra sätt, och tokigheter som uppstår på grund av detta. Handlingen kretsar kring huvudpersonen, den ettårige Tommy, och hans polare Chuckie, Phil och Lil och hunden Spike. Det huvudsakliga spelområdet är familjens hem, som är direkt hämtat från serien. Allt är som man förväntat sig.

Vi pratar tredjepersons 3D-spel här. I jakten på försvunna pusselbitar, springer man runt i huset och hamnar i tolv olika spel. På så vis består *Rugrats* av en massa spel-i-spelet. Kravla omkring i huset, hitta pappas golfklubbor och de glänser till, vilket betyder att där gömmer sig ett spel. Gå in där och spela ett rudimentärt golfspel. Klara av golfspelet under par, och du får en pusselbit. Misslyckas, och det är bara att försöka på nytt. Det går inte att dö i det här spelet. Det är för småbarn, förstår ni.

Många av de övriga spelen sliter lika hårt på hjärnan. Det vill säga inte alls. Samla alla påskäggen innan tiden är ute. Rid på Spikes rygg och jaga en gås för att ta tillbaka farfars stulna löständer, vilket man gör genom att kasta hockeypuckar på fjäderfät tills det spottar ut garnityret.

Alternativen:

Crash Bandicoot 3	9/10	*PSM13*
Spyro The Dragon	8/10	*PSM12*
Lucky Luke	8/10	*PSM06*
Rugrats	4/10	*PSM10*

[1] Tommy kastar puckar i hopp om att döda gåsen [2] Sju sorters kakor.

BETYG

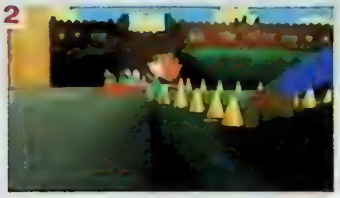
■ GRAFIK:	Kubistisk och nervös	5
■ SPELBARHET:	Totalt förstört av klantig kamera	4
■ HÅLLBARHET:	Tjatigt och själlöst. Bara för spädbarn	4

Misslyckad omarbetning av bitvis lyckad TV-underhållning. Kriminellt dålig spelmekanik. Enbart för folk vars ålder kan skrivas med en siffra.

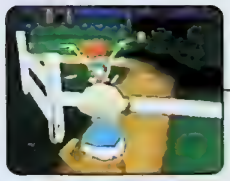
4 AV 10

■ UTGIVARE: THQ ■ DISTRIBUTÖR: Funsoft

■ UTVECKLARE: N-space ■ SPELTYP: 3D-äventyr



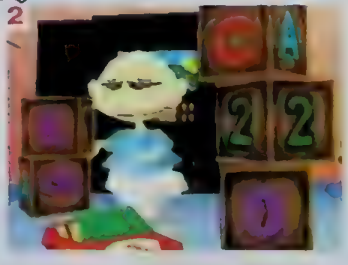
[1] Phil och Lil jazzar runt på trehjuling. Långsamt. [2] Mitt hem och min trädgård. Hitta Bertil Svensson! [3] Bertil! Var är du?



Det här låter kanske krångligt, men det räcker oftast med att trycka lite på måfå på spelkontrollen. Ett kryss här, en triangel där är vad som behövs för att ro iland uppdragen. Det är uppenbart att spelet inte är gjort för inbitna PlayStation-spelare. Tvärtom är det riktat till den nya generationen spelare, de som når en till gylfen, och som sådant hade det fyllt sin funktion – om det varit jämnare.

Tyvärr kommer ordet "skräp" uppdykande redan när man ser på grafiken. Istället för att ta vara på TV-seriens runda gullighet, serveras här ett gäng demoner med samma gosighetsfaktor som en påse begagnade sprutor.

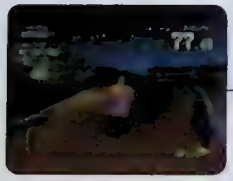
Uselheten sträcker sig längre än till grafiken. Kameravinklarna är fullkomligt hjärnskadade: ofta tvingar kameran en att välja en viss väg, men så plötsligt ändras vinkeln, och man far rätt in i en vägg. När man kämpar mot klockan är detta förstås det man minst av allt önskar. Konsekvensen av detta är att det här är ett mycket bristfälligt spel. TV-spelsoskulder kan kanske ha ett visst nöje i att återse sinna favoriter från TV, men det här spelet är så förvirrat att det borde märkas "Endast för femåringar" eller "För vuxna som upptäckt dolda djup i *Jalle, Julle och Hjullus*."



[1] Golf för nybörjare. [2] Freddie Wadling.

Street Skater

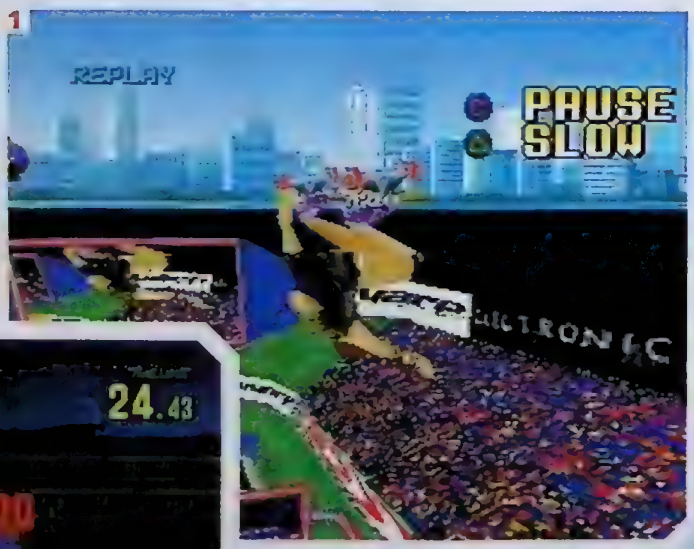
Blå tummar, blodiga pekfingrar och fyrkantiga ögon är skador man får räkna med när man gör en ollie från tv-soffan...

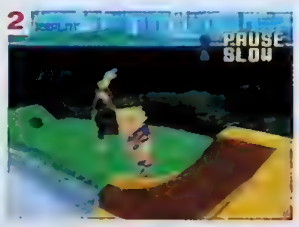


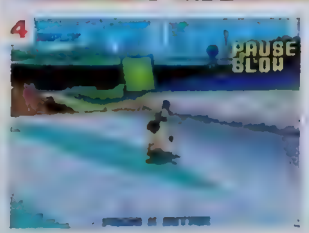
Fans av TV-spelsgenrer får vänta år ut och år in på ett hyfsat spel. Till exempel de som gillar flygsimulatorer, motorcykelspel eller extremsporter. Och om du inte vill ägna dig åt att glida ner för en snökladd brant på en bräda så har du hittills fått hålla tillgodo med spel som *Streak*, *Psybadek* och, till viss del, *ESPN: Extreme Sports*. Därför är vi på Playstationmagasinet extra glada över att få lägga vantarna på *Street Skater*, det första försöket till ett någorlunda seriöst skateboardingspel.

I *Street Skater* kommer knappast att röna framgång enbart på grund av dess grafik, vilken kan sägas vara kantig och grötig. Banorna är lite väl färgglada med lila ramper bredvid trekantiga billboards och neonskyltar blinkandes bredvid gula tegelväggar. När man väl börjat åka så ter sig banorna en smula annorlunda, man upptäcker räcken och avsatser att hoppa på, vattenhinder att undvika, dödsväggar att åka upp för med brädan och såklart ramper att tricksa loss på. Tricken gör man genom två enkla knapptryckningar, först genom att hoppa och sedan genom att med styrkorset sätta det önskade tricket. För att klara någon av de tre banorna måste man både få höga poäng för väl genomförda och varierade trick samt ta sig igenom banan på en hyfsad tid. Att uppnå balans mellan att göra bra trick och att hålla hög hastighet är a och o i spelet.

Antalet tillgängliga trick verkar vara pinsamt få till en början, med bara en vanlig "grab" eller "flip" att välja mellan när man kommer upp i luften. Men i och med att du klarar någon bana får du chansen att uppgradera din brädåkare, vilket innebär att du kan genomföra mer avancerade luftburna trick. Problemet







[1] Spara dina vassaste tricks till målrakan där ett jättehopp väntar. [2] Dödsväggar ger dig luft under vingarna. [3] Jumbotron. [4] Kryp ihop för öka hastigheten. [5] Du förlorar poäng om du trillar.

BETYG

■ GRAFIK:	Kantig som en stenöken men ändå okej	6
■ SPELBARHET:	Enkelt, men ack så beroendeframkallande	8
■ HÅLLBARHET:	Svårt, de tre banorna till trots	8

Matchar *Cool Boarders 2* när det gäller jordnära action, även om antalet banor och utseendet är under all kritik. Ett stabilt och oblygt arkadspel.

8 AV 10

Svensk PlayStation Magasinet

Två Spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: EA ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic

■ UTVECKLARE: Micro Cabin ■ SPELTYP: Sport

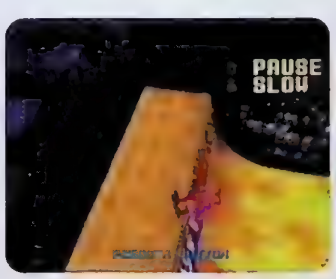
[1] Att "grinda" räcket är fräckt. [2] Efter varje lopp kan du öka på din åkares värden. [3] Tunga airs i äkta industrimiljö. [4] En 360 grader över vatten? Vad är det som händer? Vissa banor i spelet ser lite underliga ut. [5] När solen går ned kommer brädåkarna fram. [6] Den där utstyrseln är väl inte helt säker stil. Det hade varit snyggare med rätt baggy.

med det här systemet är att kreativiteten utan separata knappar för snurrningar, "flips" och "grabs", är något begränsad. Istället ligger möjligheten till variation i förhållandet mellan hoppens höjd och hastigheten. Avsaknaden av möjlighet till att göra en skarp sväng(som i *Cool Boarders*) kan då och då vara nog så frustrerande då din brädåkare kräver en ganska vid svängradie.

Snarare än de tekniska tillkortakommandena är de till antalet relativt få banorna den största bristen i *Street Skaters*. De endast tre gatubanorna (med spegelversioner), tillsammans med Half-Pipe, Bowl och Big Air räcker inte långt. *Street Skater* är kul, beroendeframkallande, svårt och engagerande men känns för litet.

ÅKA PIPE

Även om half-pipen i *Cool Boarders 2* var vassare så kan du här visa upp dina trick och, som en bonusbana i Street Tour-läget, vinna några välbehövliga extra sekunder till nästa bana.



Se dig själv upphäva tyngdlagen i half-pipen.

Kolla in de grymma volterna och de höga poäng du kan införskaffa.

Reprisfunktionen är utmärkt för att gå igenom varje sekvens av tricket.

Lustigt nog bryter de aldrig nacken när de försöker med detta trick.

Två spelare | Minneskort kompatibelt | kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: 989 Studios ■ SPELTYP: Racingspel

Rally Cross 2

Fler svåra racingmanövrar – trots att bilarna verkar vara gjorda av aluminiumfolie...

1

2

3

4

[1-2] Den gryniga grafiken behöver hättras på. Rejält.
[3-4] Det är inte så kul som det ser ut, tyvärr.

Med alla regler som gäller för racinggenren så borde *Rally Cross 2* hamna bland den stora mängden med medelbra racingspel. Det saknar den underbara kontrollen hos *Gran Turismo*, den överlägsna grafiken hos *Ridge Racer*-serien och realismen hos *TOCA 2* . Vad det däremot har är en entusiasm som nästan täcker upp dess brister. Nästan.

Det borjar bra och om spel fick betyg för hur många valmöjligheter det finns så skulle *Rally Cross 2* ligga högt upp på listan. Tre olika spelvarianter, möjlighet att spela två på delad skärm och en baneditor jämte de vanliga kontroll- och ljudinställningarna ger intrycket av ett spel som försöker imponera. Det intrycket stämmer. Spelet gör det det gör bra, men de fel som finns är precis de samma som hemsöker *Max Power Racing* och *V-Rally* – som gör spelet inaktuellt redan innnan det är släppt.

Det största problemet rör kontrollerna. Den hårda terrängen kastar runt bilarna som om de vore gjorda av aluminiumfolie. Krockar mellan bilarna resulterar alltid i att spelarens bil råkar illa ut medan motståndarens bil rullar vidare oskadd. Detta grundlaggande problem påverkar spelets kärna och drar ned spelgladjen rejält. Två av de olika sätten att spela innebär att man kör mot tre andra bilar, men åt olika håll. Det ger spelarna möjlighet att frontalkrocka och hindra varandra – om det inte vore så att datorn klarar sig helskinnad så gott som varje gång.

Vid krockar blir även en av spelets grafiska brister tydliga. Utvecklarna har lagt till små detaljer som att hjulen blir leriga eller att man kan ändra bilens lackering, men trots att man tydligt kan se olyckorna blir bilarna aldrig skadade.

Rally Cross 2 har nästan tillräckligt många kvaliteter för att uppväga sina brister, men kan ändå inte erbjuda mer än kortsiktig underhållning. Banorna är jättebra, med många fällor och svängar och i repriserna visas krockarna med stor detaljrikedom. Men tråkigt nog uppväger inte det ett i övrigt dåligt spel – till och med motorljudet låter som en konservburk med kokta grönsaker som ligger och skakar i handskfacket. *Rally Cross 2* är bättre än de flesta andra av Sonys alternativ till deras egna *Gran Turismo*, men det säger inte så mycket.

1

2

[1] Fyrkantiga transportfordon gungar fram på ett korkat sätt. [2] Spännande mörker.

Alternativen:

Gran Turismo	10/10	PSM#05
Colin McRae Rally	9/10	PSM#05
Rally Cross	8/10	PSM#10

BETYG

■ GRAFIK: Invecklad och uppfinningsrik, men grynig 6
■ SPELBARHET: Snabbt och underhållande, men utan substans 7
■ HÅLLBARHET: Många banor, men ingen uppfinningsrikedom 6

Bättre än de flesta racingspel till PlayStation, men känns som en light-version av racingunderhållning och saknar djup.

6

AV 10

VINN NEED FOR SPEED 4 OCH MAD CATZ-RATT

Nu tjuter sirenerna igen! Det fjärde spelet i *Need for Speed*-serien är här och polisen har blivit elakare än någonsin. Electronic Arts är däremot snällare. De har givit oss fem exemplar av *Need for Speed 4* samt en Mad Catz-ratt, som du nu har chansen att vinna.

Det enda du behöver göra för att vara med i tävlingen är att gissa vilken bilmodell som syns på bilden, skriva ned rätt alternativ tillsammans med ditt namn och din adress på ett vykort och skicka det till:

"NFS4-tävling"
Svenska PlayStation-Magasinet
Box 12550
102 29 Stockholm

Bland de som skickat in rätt svarsrad drar vi sedan fem vinnare, varav den första vinner spelet och ratten och de övriga fyra får varsitt spel.

Senast den 20 maj 1999 vill vi ha ditt svar.

Vilken bilmodell syns på bilden?
Bilen finns även med i *Need for Speed 4*.

1. **Jaguar XJ6**
2. **Volkswagen Beetle**
3. **Porsche 911**

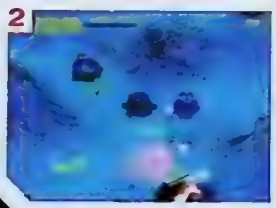
ELECTRONIC ARTS
SSD

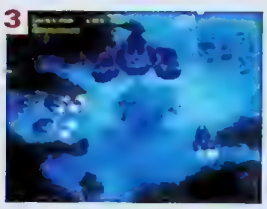
Två spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK kompatibelt

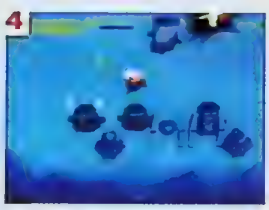
■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Psygnosis ■ SPELTYP: Shoot 'em up

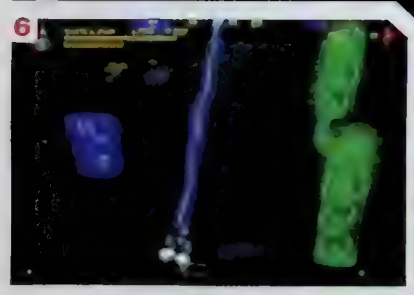
Retro Force

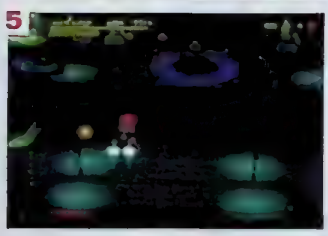
Alltid retro, alltid rätt – tillbaka till forntiden med Psygnosis senaste shoot 'em up...











(1) Skjut luftskeppen för extrapoäng. (2) Blanda mark- och luftangrepp och få bonusar. (3) Mitt-nivå-bossar är en omväxling från de vanliga slut-nivå-bossarna. (4) Plåtburkarna innehåller ny energi. (5) Anime-stuk på det mesta. (6) ZAPP!!

Grunderna i ett shoot 'em up-spel är som bekant lojligt enkla – flyg med ett rymdskepp över ett scrollande landskap, skjut ner vågor av lobotomerade fiender, peppra stora bossar i slutet av nivåerna och samla på power-ups. Den artificiella intelligensen tar ledigt, de stygga gossarna saknar all förmåga till beslutsfattande och är lika förutsägbara som en busstidtabell.

Frågan är om *Retro Force* har någon ny fräsch variation på temat att erbjuda, eller om det bara harvar på i de gamla storheternas utslitna hjulspår.

Visuellt har det mycket som talar för sig. Spelet flyger forbi i smakfull, om an lite småtrist, 3D. Man kan inte flyga i vilken riktning man vill – spelet drar en med sig. Som kompensation for det är kameran hela tiden på hugget och fladdrar runt som en drake i vinden för att hela tiden skapa dramatik. Och aven om det är svårt att bedoma flyghojden ibland så fungerar det hela ganska bra, förutom att bristen på variation i avdelningen för pyroteknik är en besvikelse.

Skeppet är standardutrustat med tre framåtskjutande kanoner (av typerna snabbeld, bredeld och stråle), tre sorters bomber förutom den obligatoriska smarta bomben. Dessutom finns det några specialvapen att plocka på sig, men de har en väldigt begränsad livslängd. Standardutrustningen kan få ökad kraft, men eftersom motståndet också blir allt tuffare så känns det aldrig riktigt som om din skjutförmåga får någon riktig stuns. Om det är ett norrsken av explosioner man letar efter, så får man söka någon annanstans.

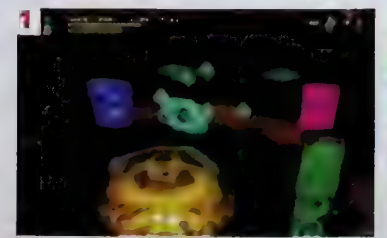
Bossarna i slutet av nivåerna är lika dåliga de. De rör sig i ett förutsägbart mönster och är allmänt oinspirerande – de tycks ha rymt från något gammalt Mega Drive-spel.

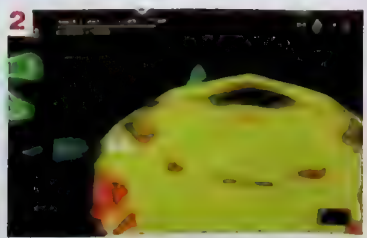
Det finns fyra skepp att välja mellan och man kan vara upp till fyra spelare. Inte samtidigt, tyvärr, men Relay-läget är ganska trevligt. Varje spelare försöker sig på en nivå i tur och ordning, och när en man dör så tar näste man vid.

I grunden så är *Retro Force* ett skäligen enkelt shoot 'em up med några förlåtande drag. Det utmanar inte intelligensen ett jota, det händer saker hela tiden och visuellt har det tillräckligt mycket att komma med för att man ska dra på munnen ibland. Men förutom detta så är det kalkerat alldeles för mycket på sina föregångare för att kunna erbjuda något nytt och annorlunda. Men om man bara kommer ihåg att stänga av hjärnan så blir det här spelet säkert mycket bättre.

Alternativen:

Future Cop: LAPD	8/10	*PSM11*
G-Darius	7/10	*PSM10*
Retro Force	5/10	*PSM44*





(1-2) Enkla men effektiva explosioner blir smakfullare med mer krut i.

BETYG

■ GRAFIK:	Snygg, men med vissa skönhetsfläckar	6
■ SPELBARHET:	Kul, men bara en begränsad tid	5
■ HÅLLBARHET:	Skjut saker och gör mycket lite annat	6

Svenska PlayStation Magasinet

Nostalgin övermannar *Retro Force* och kastar det tillbaka till 1996. Med dagens mått mätt är det en oöverlagd handling att köpa det här spelet.

5
AV 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

KONAMI TAR SINA FÖRSTA STEG IN I SKRÄCKGENREN SOM TILLS NU DOMINERATS AV RESIDENT EVIL FILMSEKVENSERNA ÄR NÅGRA AV DE BÄSTA NÅGONSIN. SPELAS I EN POLYGONAL VÄRLD MED REALTIDSSTRIDER.

HJÄLP VAN OCH HANS VÄNNER ATT RENSA VÄRLDEN FRÅN EN HEMSK DIMMA SOM FÖRVANDLAR ALLA DJUR TILL MONSTER OCH GÖR MÄNNISKOR GALNA. FRÅN SKAPARNA AV **WILD ARMS.**

SPECIALBOX, INNEHÅLLER BLAND ANNAT:
* SPECIAL LÅDA MED KONST OCH SCREENSHOTS
* 2 EXTRA CD-SKIVOR, SOUNDTRACK OCH FILMER
* INBUNDEN BOK MED BILDER FRÅN SPELET

MED UNIK SPELKONTROLL, EN STARK BERÄTTELSE OCH GENUINT SPÄNNANDE ÖGONBLICK, ÄR SYPHON FILTER DET FÖRSTA BRA ACTION SPELET I ÅR.

I EN UNIK FANTASY VÄRLD, OLIK ALLT DU TIDIGARE SETT, SPRIDER SIG EN DÖDLIG PEST FRÅN STAD TILL STAD OCH DEN LÄMNAR INGET LEVANDE EFTER SIG. DET ÄR UPP TILL DIG ATT RÄDDA VÄRLDEN

SID MEIERS FANTASTISKA KLASSIKER FRÅN PC FINNS NU TILL PLAYSTATION . STARTA EN CIVILISATION OCH FÖLJ DEN GENOM ÅRTUSENDEN. ETT AV DE BÄSTA STRATEGISPELEN NÅGONSIN.

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

ETT KLASSISKT STRATEGISPEL MED ÖVER 100 LEVLAR OCH LEVELEDITOR. 2 SPELARE SAMTIDIGT LIKA BEROENDEFRAMKALLANDE OCH TIDSKRÄVANDE SOM ORGINALETSVERIGE

MOVIE CARD

SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!

RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

NYHET !!

INBYGGD PLAYSTATION CONVERTER

649:-

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

349:-

Du behöver alltså inget chip och convertern passar alla modeller Playstation convertern sätts in i expansionsporten. RGB Kabel krävs!

PSX CONV Spel som är 100% kompatibla med Playstation Converter markeras med denna flagga

SPECIALERBJUDANDE Converter & RGB-Kabel 399:-

Beställning före 17.00 - 24h leverans*

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Återförsäljare! Ring för prislista!
Vi erbjuder bra priser på Playstation produkter!

Vid order tillkommer postens avgifter

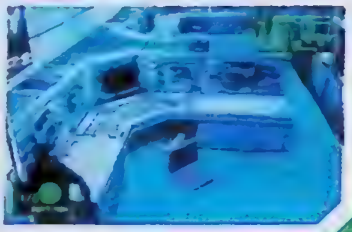
USA Flagg
Kräver Converter eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

www.gameshop.nu

TIPS

DU HAR KLARAT HELA SPELET. DU HAR BESEGRAT ALLA BOSSAR OCH TAGIT DIG IGENOM ALLA BANOR. MEN ÄNDÅ FINNS DET SAKER I SPELET SOM DU INTE HAR HITTAT. VAD SKA DU TA DIG TILL? LÄSA VÅRA TIPS-SIDOR SÅKLART!



Byt kläder eller fixa hela vagnslaster med ammunition i *Metal Gear Solid*.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon.

Du kan ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)

METAL GEAR SOLID

Att fuska i *Metal Gear Solid* kräver en hel del av spelaren. Här räcker det inte med att bara knappa in rätt koder, men du behöver inte oroa dig för det. Vi visar dig hur det ska gå till.

Oändlig ammunition
Klara spelet på svårighetsgraden Easy efter att ha klarat dig genom tortyr-testet. Du får då chansen att spara spelet och sedan börja om med pannbandet (Bandana), vilket ger dig oändligt med ammunition till alla handeldvapen.

Osynlighet
Klara spelet efter att ha *misslyckats* med tortyr-testet (genom att trycka på ■) så får du chansen att spara spelet och sedan starta om med nya camouflagekläder (Stealth camouflage unit). Med dem på kroppen blir Snake osynlig för alla fiender.

Alternativa kläder
Spela igenom spelet så att du får se det ena slutet. Börja sedan om från ditt senast sparade spel så att du även får se det andra slutet (se ovan).

Om du då startar om från den save du senast belönats med, kommer Snake att blotta en svart smoking när han tar av sig dykarutrustningen i hissen.

Spela till slut igen och starta från din nya Save så kommer Snake att vara klädd som en ninja.

Demo mode
Klara alla VR Training-övningar (Training, Time Trial, Gun Shooting och Survival) så blir du belönad med en teknisk demonstration där datorn spelar igenom alla övningarna på bästa möjliga tid.

X GAMES PRO BOARDERS

Med det här spelet erbjuder Sony ett alternativ till den egna *Cool Boarders*-serien, och det är faktiskt ett riktigt hyfsat sådant. Men är det bättre än *Cool Boarders 3*? Döm själva. Givetvis måste fusk-faktorn tas med i bedömningen...

Öppna Circuit mode
Gå till lösenordsskärmen och tryck ⊗, ○, ⊗, △, △, □.

Öppna Circuit mode och dold karaktär Ollie B
Gå till lösenordsskärmen och tryck △, ⊗, □, ⊗, △, ○.

Öppna Super Circuits i Circuit Mode
Gå till lösenordsskärmen och tryck □, △, ⊗, □, ○, ○.

RALLY CROSS 2

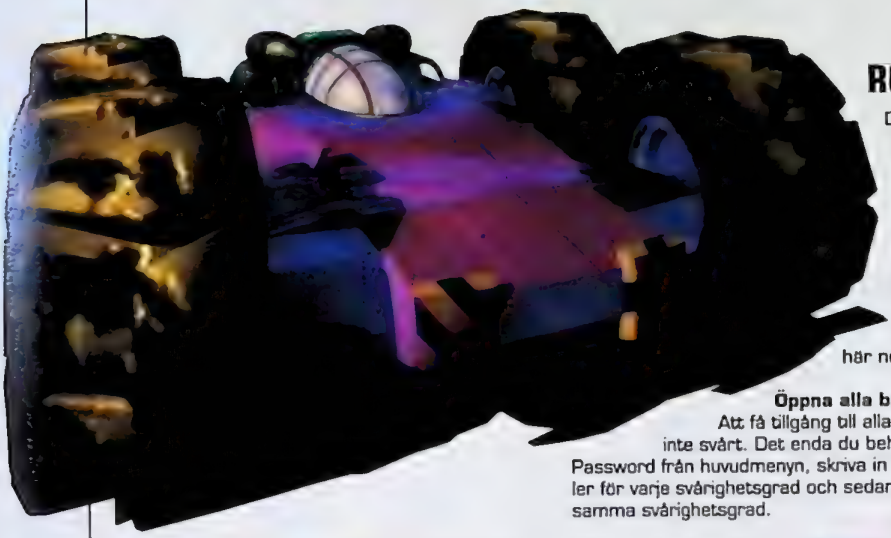
I detta rallyspel, som vi recenserar på sidan 66 i detta nummer, finns det en hel del trevliga hemligheter att utforska. Använd koderna nedan så slipper du kämpa dig till alla första platser för att få tillgång till spelets hemligheter.

För att få tillgång till de dolda banorna ska du starta en ny säsong, skriva in rätt lösenord som namn och sedan godkänna namnet. Gå sedan tillbaka till skärmen där du väljer speltyp och starta ett Single Race så kommer den hemliga banan att öppnas.

Bana	Lösenord
Oasis	SISAO
Jungle	ELGNUJ
Littlewoods	FOSTER
Frozen Trail	NIVEK
Dusty Road	MIT
Rock Creek	KCIN
Dry Humps	CIRE
Hillside	BSIRHC

De sista två lösenorden ger dig tillgång till alla de bilar och banor som tillhör respektive svårighetsgrad. Aktivera dem på samma sätt som tidigare lösenord.

Veteran level	PREPRO
Pro level	MOOBMOOB



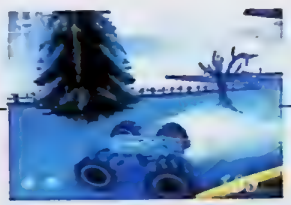
ROLLCAGE

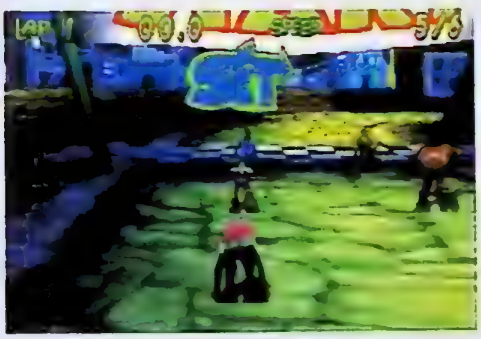
Du kanske redan har läst recensionen, testat demon och måhända till och med det fullständiga spelet? Då har du antagligen insett att *Rollcage* är lika svårt som det är galet. I så fall hittar du lösningen på dina problem här nedan.

Öppna alla banor

Att få tillgång till alla banor i *Rollcage* är inte svårt. Det enda du behöver göra är att välja Password från huvudmenyn, skriva in det lösenord som gäller för varje svårighetsgrad och sedan ställa in spelet på samma svårighetsgrad.

Easy	EEFNIEBA
Hard	EEFPHMBC
Expert	HEMPCMDD





RUNNING WILD

Running Wild är inte som andra racingspel, snarare som en marathon-simulator på anrikade anabola steroider. Allra knäppast är de hemliga karaktärer du kan få fram med hjälp av fusken nedan.

För att få tillgång till följande svårighetsgrader ska du knappa in koderna på skärmen där du väljer svårighetsgrad.

Öppna alla banor på svårighetsgrad Medium
Gå till skärmen där du väljer svårighetsgrad och tryck ↑, ⊚, ⊡, ⊡, ⊡, ↑.

Öppna alla banor på svårighetsgrad Hard
Gå till skärmen där du väljer svårighetsgrad och tryck ⊡, ↓, ⊡, ⊡.

Spela på svårighetsgrad Expert
Gå till skärmen där du väljer svårighetsgrad och tryck ⊚, ↓, ⊡, ↓, ◎, ⊡.

För att få fram spelets dolda karaktärer ska du gå till Secret Options-menyn och trycka in följande koder:

Blizzaro	↑, ↓, ⊡, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ⊡
Pyro	↑, ↓, ◎, ↓, ⊡, ↓, ⊡, ⊡
Rex	⊡, ⊡, ⊡, ↑, ⊚, ⊡
Tox	◎, ↑, ⊚, ◎, ⊚, ⊡, ⊡
Kostra	↑, ↑, ⊚, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ↓
Lunarr	↓, ↓, ⊡, ↑, ⊚, ⊡

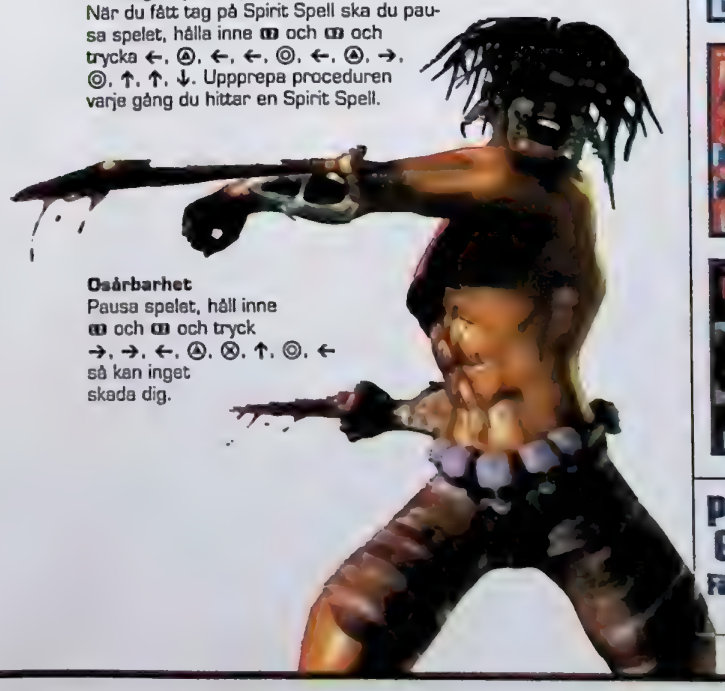
AKUJI THE HEARTLESS

Akuji the Heartless är en ruskig liten historia om voodoo och demoniska äventyr. Här kommer en liten dos svart PlayStation-magi för att hjälpa dig på traven.

Debug Mode
Pausa spelet, håll inne ⊡ och ⊡ och tryck ←, ↑, ↑, △, →, ⊚, ←, △, ↑, ↓, →, →.

Oändliga Spirit Spells
När du fått tag på Spirit Spell ska du pausa spelet, håll inne ⊡ och ⊡ och trycka ←, △, ←, ←, ◎, ←, △, →, ◎, ↑, ↑, ↓. Upprepa proceduren varje gång du hittar en Spirit Spell.

Osårbarhet
Pausa spelet, håll inne ⊡ och ⊡ och tryck →, →, ←, △, ⊗, ↑, ◎, ← så kan inget skada dig.



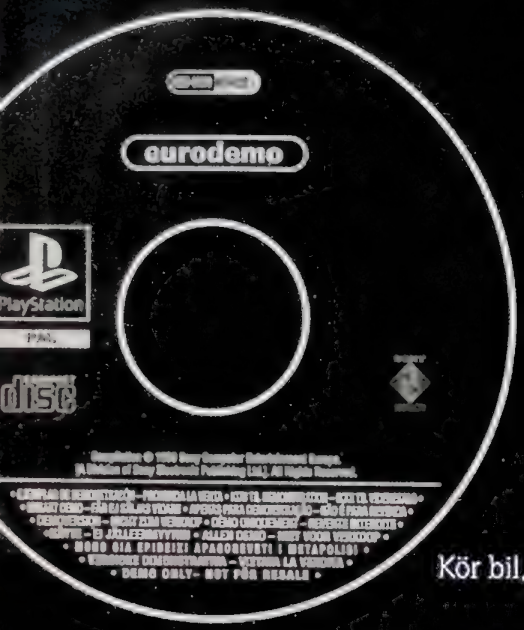
FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

PlayStation Guide nr 4
Färsk fusklösning snart ute!



Kör bil,

slåss, skjut, kryp omkring i blöjor,

rädda planeten, se en härlig tjej

stiga upp ur sängen. Var annars

får man uppleva allt detta? (Det var

förresten en retorisk fråga.

Ring inte in era svar

den här gången, är ni snälla.)

Driver

UTGIVARE:	GT Interactive
SPELTYP:	Racing
PROGRAM:	Spelbar demo

estruction Derby sålde fler exemplar än något annat spel i Europa. Vad är det med det då? Jo, *Driver* tar idén från *Destruction Derby* – realistiska bilar, krockar och naturlagar – och släpper loss på gatorna i fyra amerikanska städer. Spelaren antar rollen som Tanner, en undercover-snut som tilldelas en rad olika uppdrag. I korthet går de ut på att köra bil längs farlederna i New York, Los Angeles, San Francisco och Miami, vanligtvis i halsbrytande hastighet. Det handlar inte bara om vanliga polisprovokationer, uppdragen innefattar även att riva hus med sitt fordon (som Clint Eastwood i *Hårdingen*), att övertala sina passagerare att bli informatörer genom att ge dem en biltur de aldrig glömmer (som i *Point Blank*), och till och med stjäla en polisbil i jaktens hetta.

Det är intelligensen hos vägens övriga befolkning som gör att det här spelet skiljer sig från mängden, det och det utmärkta äskädliggörandet av verkliga stadskärnor.

Precis som i *Destruction Derby* är det möjligt att fullständigt förstöra både sin egen och andras bilar – kylaren sprutar ånga, huven knycklas ihop och hjulen vinglar på ett oroväckande sätt. Uppdragen knyts ihop av en handling som dyker upp i filmscener med ligaledare och tvivelaktiga typer från den undre världen. En trevlig egenskap är att de här skots av spelmotorn och inte nedlåter sig till simpel videofilm. Man får sitt uppdrag via telefonsvararen och sedan är det din uppgift att lista ut vad som är lämpligast att göra härnäst. Även om bilarna inte har några riktiga märken, så är de en hyllning till de svulstiga amerikanare som regissörerna var så fortjusta i på 70-talet.

"Vi svängde nog fel där borta, Gunvald."

Även om det är väldigt kul att ploga sig fram genom all trafik, så kommer det inte nödvändigtvis att ta dig till slutet av varje nivå. Man ska se till att man lär sig att använda vänster och höger axelknapp vid alla korsningar för att kolla upp trafiken – då ser man åtminstone vem man kommer att krocka med.

Kontroller

Styrkors:	Vänster och höger
⊗:	Gas
◎:	Broms/back
◉:	Handbroms
◎:	Rivstart

□ eller □
+ Styrkors: Lås ratten i extremläge
□ eller □
+ ← eller →: Titta åt vänster eller höger
□ + □: Backspegel

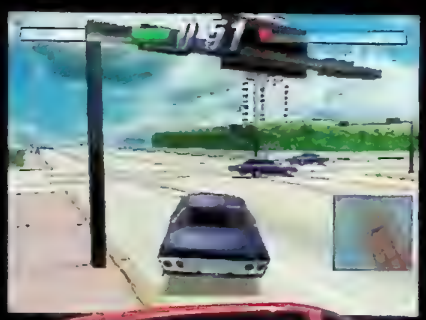
I den spelbara demon av *Driver* ingår dessutom två demonstrationsfilmer att gotta sig åt. Om man inte trycker på någonting i 60 sekunder på menyskärmen, så kommer en regnvåt natt-demovideo automatiskt att spelas upp, tätt följd av en demonstration i dagsljus.

Övriga inslag

I det färdiga spelet finns det 44 uppdrag, även om man kan ta sig till det eleganta slutet efter att bara ha klarat 25.

Ytterligare information

För det slutgiltiga omdömet om vårt omslagsspel, bläddra till recensionen på sidan 46.



Bloodlines

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	Chase 'em up
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Visste du att marinkårssoldaterna som reste den amerikanska flaggan på Iwo Jima måste göra om det en gång till för att man skulle kunna ta det berömda fotot? Så ja, lugna ner er, vi ville bara ge ett exempel på den viktiga roll som flaggor har spelat i världshistorien – och i TV-spelshistorien. Minns sådana lyckade arkadspel som *Return Fire* där man skulle köra ett vansinneslopp mot fiendens basläger, i hopp om att kunna snö hans flagga innan han tog din.

Bloodlines försöker sätta flaggstöldens idé i ett mer mänskligt perspektiv. I kamp mot en eller flera motståndare i en futuristisk arena, ska man ändra alla flaggor utom en till sin egen färg genom att springa över dem, efter att först ha blivit "kullare", antingen genom att erövra den allra första flaggan i spelomgången, eller genom att tackla den som gjorde det. I läget för en spelare ska man ska besegra varje PlayStation-styrd fiende i tur och ordning, men med fyra spelare och en Multi Tap kan en frenetisk fyrkamp ta sin början. Originellt och intressant.

Visst ser det färggrant ut?

Hoppa, hugg, skutta, slå. Det är ungefär som gymping, fast med våld.

■ kontroller

⊗:	Hoppa
◎:	Eld
△:	Specialfärdighet
◎:	Power-up
L1:	Ladda upp
L2:	Retas
R1:	Neutralisera/lås ute
R2:	Arenakamera

(Välj bland tre andra kontrolluppsättningar genom att välja "options"-menyn, och sedan "configure controller".)

■ övriga inslag

I det färdiga spelet kan man använda kombinerade tekniker och attacker för att spöa både datorstyrda motståndare och sina polare. Läget för en spelare blir allt mer frenetiskt med fler flaggor att ta kontrollen över och tuffare bossar att slå.

■ ytterligare information

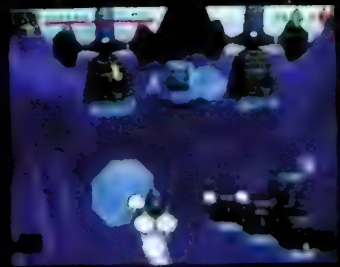
En fullständig futuristisk recension är att vänta i nästa nummer. Så klart.

Retro Force

■ UTGIVARE:	Psygnosis
■ SPELTYP:	Shoot 'em up
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Utsvängda byxben har kommit och gått (och kommit och gått igen), men retro är mer av ett sinnestillstånd än någon maska i rum-tid-väven. Det tycks åtminstone vara fallet med det här tungt bestyckade skjutspelet från Psygnosis.

Om *Retro Force* vore en film så skulle den ha Richard Gere och Bruce Willis i huvudrollerna, heta *Schakalen*, och vara lika förutsägbar som korkad. Men som spel är det en shoot 'em up på räls där stora fiender sänker sig ner över skärmen i väntan på att bli skjutna, och dumsnälla rymdvarelser har lämnat vapen-power-ups överallt som det bara är att plocka på sig. Det finns inte mycket mer att säga, förutom att det hela pryds av tre smakfulla, om än något begränsade, dimensioner. Mina herrar, osäkra era laserkanoner...



I Retro Force har rymdskeppet utsvängda jeans och afrokrull. Äh, vi bara skojade.

■ kontroller

(Ställ om dem genom att välja Options-menyn och sedan Controls)

⊗:	Huvudvapen
◎:	Bomb
◎:	Special
△:	Smart bomb
R1:	Välj kanon
R2:	Välj bomb
L1:	Stig
L2:	Dyk

■ övriga inslag

I det färdiga spelet sväller bossarna till kosmiska mått och nivåerna blir allt mer tätbefolkade av rymdondska. Ungefär som man kunde vänta sig.

■ ytterligare information

Bevittna en provsprängning av *Retro Force* under kontrollerade former på sidan 68 där vår recensent säger att "om man bara kommer ihåg att stänga av hjärnan så blir det här spelet mycket bättre."

Tank Racer

■ UTGIVARE: Crolier
■ SPELTYP: Racing
■ PROGRAM: Spelbar demo

Om Mika Häkkinen en dag skulle springa fram till startfältet och upptäcka att någon bytt ut hans formel 1-bil mot en stridsvagn, så skulle han med rätta tro att denne någon inte ville att han skulle bli världsmästare igen. Men även om det inte är hastigheten de är kända för, så har stridsvagnar andra kvaliteer som talar för att de är lämpliga att bygga ett racingspel på. För det första är de praktiskt taget oförstörbara, för det andra kan de skjuta saker, och visst vore det extra irriterande att bli omkörd av en stridsvagn? Även om varken pansarvagnarna eller banorna är direkt vackra, så finns det en behagligt robust känsla i saker och ting. Glöm inte att använda kanontornet – det kanske inte förgör motståndet, men får det definitivt att tappa farten. Och se upp för all tvådimensionell tamboskap som irrar runt på banorna. Vi kan inte riktigt förklara vad det är som pågår...

■ kontroller

←/→:	Sväng åt vänster eller höger
⊗:	Gas
○:	Back
□:	Broms
△:	Tuta
R1:	Skjut
L1:	Titta bakåt
R2:	Vrid kanonen åt vänster
L2:	Vrid kanonen åt höger
R3:	Byt vinkel
L3:	Avsluta

■ Övriga inslag
Det färdiga spelet erbjuder strider mellan två spelare på en arena, och olika typer av tvekampslopp. I läget för en spelare kan man arbeta sig upp genom den bepansrade racingsportens alla titlar. Tänk att bli världsmästare i stridsvagnsracing! Det finns småspel som vidgar upplevelsen till att bli mer än bara stora plåtfordon som far runt på landsbygden. Vilket är bra.

■ ytterligare information
PSM klev in i sitt recensionsfordon av pansar och fällde sin dom över det här originella racingspelet på sidan 59 i det här numret. Omdömet blev att även om det fanns en hel del lovande inslag, så drog grafiken ner helhetsintrycket.

Pastorn var skoningslös när det gällde att upprätthålla parkeringsförbudet utanför kyrkan.

Ridge Racer Type 4

■ UTGIVARE: SCEE
■ SPELTYP: Racing
■ PROGRAM: Video

Precis som vi skrev i recensionen i det här numret, så för *Ridge Racer Type 4* bilspelet till nya visuella höjder. Innan du har fått tag på det kan du luta dig tillbaka, slappna av och njuta av den här reklamvideon med klipp från den läckra intro-sekvensen. Bli förälskad på nytt i Ridge Racer-flickan när hon stiger upp ur sängen, vandrar längs gatorna och får lift med en snabb bil. Se bara på hennes hår när vinden leker i det!

Till vänster, flicka med skrytbil. Till höger, flicka med jumbojet i håret.

Rugrats

UTGIVARE: THQ

SPELTYP: Äventyr

PROGRAM: Spelbar demo

Sitter du bekvämt nu? Då ska jag berätta sagan om TV-spelet *Rugrats*. Om man har barn, egna eller andras, så känner man utan tvekan till den tecknade TV-serien för alla med ett spädbarns mentala nivå. Den är en blandning av ren fantasi och alla de vardagsproblem som möter ett spädbarn: hicka, den första trehjulingen, mjölktänder, sandlådor, jättereptiler – det är som en uppslagsbok över barndomstrauman.

THQ har försökt efterlikna de här tokerierna med en massa små spel-i-spelet som förgrenar sig från familjehemmet. De består i typiska barnaktiviteter som att hoppa genom ringar, rida på hundar, kasta puckar på gäss och spela minigolf. Denna demo har två sådana exempel: "Mini Golf" och "Grandpa's Teeth." Ut och lek, ungar!

kontroller

a) Mini Golf

← / →:	Sikta
Ⓐ:	Starta golfmätaren (tryck på Ⓐ igen för att ställa in slagstyrka)

b) Grandpa's Teeth

Styrkors:	Förflyttning
Ⓧ:	Hoppa
L1:	Kamera åt vänster
R1:	Kamera åt höger
L2:	Kamera upp
R2:	Kamera ner

övriga inslag

Det finns 12 småspel i den färdiga versionen som sträcker sig från att hoppa genom brinnande ringar i Angelicas cirkus, till att rida på hunden Spike genom en labyrint.

ytterligare information

Kryp till sidan 62, där du kan läsa en rätt sur och negativ recension.

"Och Angelica är bara ett slag ifrån att vinna US Open..."

Ingen panik!

I bland händer det tyvärr att demoversionerna innehåller buggar som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.

Är detta den mest utmanande och realistiska golfsimulatorn någonsin?

Adventure Game

Fel på skivan?

■ UTGIVARE: **SCEE (Yaroze)**

■ SPELTYP: **RPG**

■ PROGRAM: **Fullständigt Yaroze-spel**

Vi kan tacka Yaroze för ännu en spelparla. Den har humoristiska lilla älsklingen tar rollspelets kolportage – usla karaktärer, bristande realism, fåniga strider – och driver med dem på ett kärleksfullt sätt, i vad som är en väldigt kort spelupplevelse. Inte illa med tanke på att det slängdes ihop på mindre än fyra veckor.

■ kontroller

← eller →	Rotera
↑	Framåt
↓	Bakåt
⊗	Prata/hugg med svärdet

Rollcage

■ UTGIVARE: **Psygnosis**

■ SPELTYP: **Racing**

■ PROGRAM: **Spelbar demo**

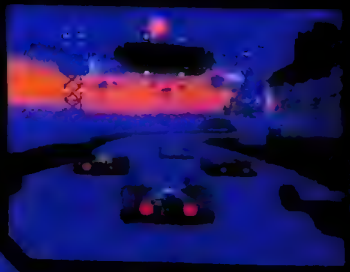
Ännu en app, ännu en chans att prova den bultande bilkörningen i *Rollcage*. Den här gången har de vanliga människorna på Psygnosis gjort en ny demoversion där man får prova på första mästerskapsbanan i läget för en spelare. Den kallas av oklar anledning för Paradise.

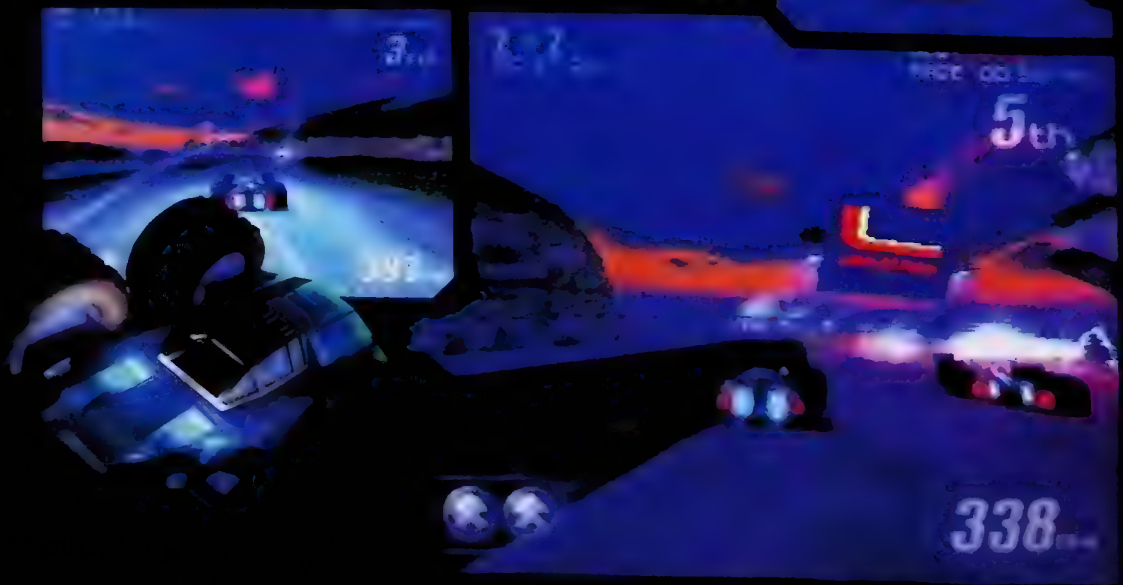
■ kontroller

←/→	Ratt
↓	Backspegel
⊗	Gas
○	Broms
○	Autokorrigering
△	Back
L1	Skjut vänster power-up
R1	Skjut höger power-up

■ ytterligare information

Rollcage fick en hjärtlig dunk i ryggen och betyget 9 av 10 i PSM15.

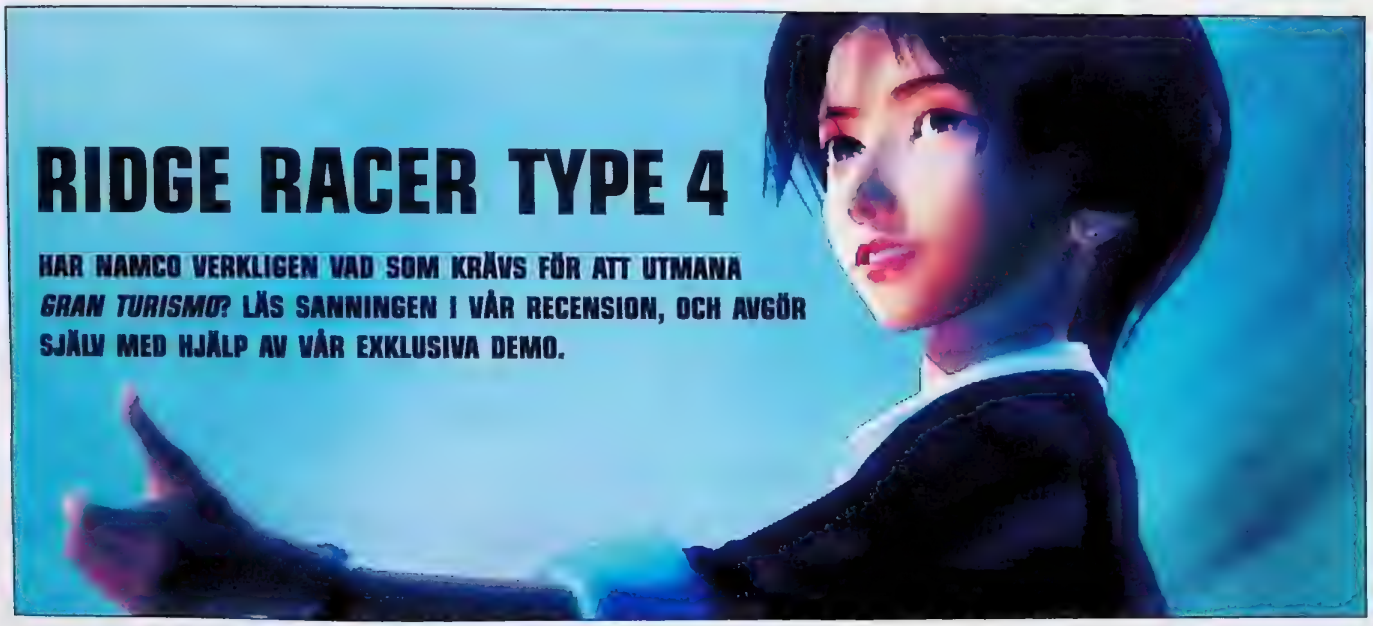




SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET
NUMMER 17 MAJ 1999

PLAYSTATION 2

LÄS ALLT OM SONYS KOMMANDE KONSOL! VI GÅR TILL BOTTEN MED DESS TEKNISKA SPECIFIKATIONER, TALAR MED DESS SKAPARE OCH VISAR EXKLUSIVA BILDER FRÅN DE KOMMANDE SPELEN.



RIDGE RACER TYPE 4

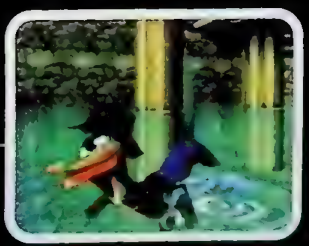
HAR NAMCO VERKLIGEN VAD SOM KRÄVS FÖR ATT UTMANA *GRAN TURISMO*? LÄS SANNINGEN I VÅR RECENSION, OCH AVGÖR SJÄLV MED HJÄLP AV VÅR EXKLUSIVA DEMO.

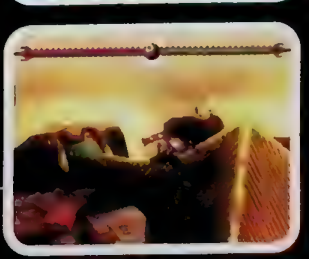
V-RALLY 2

EN AV RALLYGENRENS STORA TITLAR ÄR TILLBAKA PÅ PLAYSTATION. VI KLIVER IN I INFOGRAMES GARAGE FÖR ATT SE VAD SOM HÄNT SEDAN SIST.

NÄSTA CD

RIDGE RACER TYPE 4 – SPELBAR
GEX: DEEP COVER GECKO – SPELBAR
ACTUA ICE HOCKEY 2 – SPELBAR
SWING – SPELBAR
R-TYPE DELTA – SPELBAR
PRO PINBALL: BIG RACE USA – SPELBAR
T'AI FU – SPELBAR
PANDORAS BOX (NET YAROZE) – SPELBAR
TEKKEN 3 TURNERING – VIDEO





DBS! På grund av omständigheter utanför vår kontroll reserverar vi oss rättigheten att ändra i tidningen och CD-skivans innehåll

Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

Inkl. Jog Con

Ridge Racer R4 "JogCon"

Snyggare än Gran Turismo! Snabbare än Gran Turismo! R4 har en special tillverkad handkontroll. Kämpa mot bilens vikt i kurvorna, styrplattan vrids ur dina händer när du blir prejad av vägen! Enligt oss det bästa bilspelet någonsin. Förbeställ redan i dag. Kommer att finnas med och utan JogCon kontroll vid release.

Exkl. Jog Con RING

Street SkBer

Många är det som väntat på en Sommar version av Cool Boarders. Helskönt att kunna åka bräda utan att få skrubbsår. Spelet innehåller mer än 200 rörelser och kombinationer som kan utföras i ramper eller på gatan. Soundtracket är inspelat av riktiga skate-band som t ex Less than Jake, Plastilina Mosh, Weston m fl.

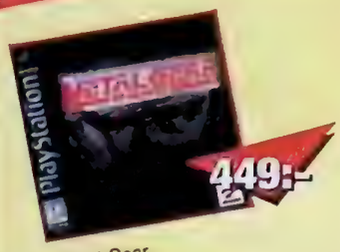
KLIPPET

Apocalypse

Ett actionspel helt i 3D, med Bruce Willis i huvudrollen. Från 15 år.

Gäller så långt lagret räcker.

PLAYSTATIONSPEL



Metal Gear

Need for Speed 4

Motoracer

Ett smakryps liv

Silent Hill (USA)

NYHETER

Akuji	449	Gex 3 Deep Cover	499	NHL 99 (Konami)	449	Sports Car GT	449
Alien Resurrection	459	Global Domination	499	NHL Face Off 99	399	Street Fighter Alpha 3	499
Asterix	449	Golf Pro	449	No Fear Downhill Mountainbiking	469	Street Fighter Collection 2	499
Big Air	449	Grand Theft Auto London	399	Player Manager 98/99	449	Suikoden 2	499
Bloody Roar 2	499	Kensal	499	Populous the Beginning	449	Syphon Filter	399
Bust A Move 4	399	Kurushi 2	399	Prince Naseem Boxing	449	Tål Fu	499
Carmageddon 2	449	Legacy of Kain 2 Soul Reaver	499	Quake 2	449	UEFA Champions League 99	449
Civilisation 2	449	Live Wire	399	RC Stunt Copter	449	Warzone 2100	499
Dark Stalkers 3	499	Marvel Super Heroes vs SF	499	Running Wild	399	Wing Over 2	499
Divers Dream	499	Monkey Hero	399	Sesame Street	399	XGames Pro Boarder ESPN	399
Driver	449	Need for Speed 4	449	Smash Court (Kornokova)	399	YoYos Puzzle Park	449

ORDINARIE

Actua Pool	399	Escape ODT	399	Medievil	349	Rugrats	449
Actua Tennis	399	Ett Småkryps Liv	399	Metal Gear Premium Pack	799	Spyro the Dragon	429
Allied General	499	Everybodys Golf	399	Metal Gear Solid	449	Street Fighter 2 Collection	299
Azure Dreams	399	FIFA 99	459	Moto Racer 2	469	Tekken 3	449
Breath of Fire 3	449	Final Fantasy 7	499	Music	399	Tenchu	399
Brunswick Bowling	449	Formula One 98	499	Nascar 99	449	Test Drive 4x4	449
C&C Retaliation	459	Gran Turismo	449	NBA Live 99	449	Test Drive 5	449
Colin McRae Rally	449	Granstream Saga	399	Need for Speed 3	399	Tiger Woods 99	449
Colony Wars Vengeance	399	Heart of Darkness	299	NHL 99	449	Toca Touring Car 2	449
Cool Boarders 3	399	Hugo	399	Ninja	299	Tomb Raider 3	449
Crash Bandicoot 3	449	Jeremy McGrath Supercross 98	399	Premier Manager 99	469	WCW NWO Thunder	449
Dodgem Arena	399	Knock Out Kings	449	Rally Cross 2	399	Wild Arms	399
Duke Nukem Time 2 Kill	399	Madden 99	449	Resident Evil 2	399		

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249	Doom	249	Oddworld 1 Abes Oddysee	249	Time Crisis	249
Alien Trilogy	249	Grand Theft Auto	249	Pandemonium	249	Toca Touring Car	249
Bust A Move 2	249	Hercules	249	Porsche Challenge	249	Tomb Raider	249
Command & Conquer	249	International Track & Field	249	Rayman	249	Tomb Raider 2	249
Cool Boarders 2	249	Jurassic Park the Lost World	249	Resident Evil	249	True Pinball	249
Crash Bandicoot	249	Mickeys Wild Adventure	249	Road Rash	249	V-Rally	249
Crash Bandicoot 2	249	Micro Machines V3	249	Soulblade	249	Worms	249
CROC	249	Mortal Kombat Trilogy	249	Soviet Strike	249		
Die Hard Trilogy	249	Moto Racer	249	Tekken 2	249		

SUPERREA!! FRÅN 169: /ST

All Star Tennis	249	Diablo	299	NHL Powerplay 98	169	Theme Hospital	299
Alundra	249	Dynasty Warriors	169	Parappa the Rapper	249	Tobal No.1	249
Apocalypse	249	Exhumed	249	Pitfall 3D	249	Tombi	249
Assault	169	Klonoa	249	Poy Poy	249	Total Drivin	169
Auto Destruct	249	Loaded	169	Pro Pinball Timeshock	249	Total NBA 96	169
Blasto	249	Madden 97	169	Rascal	169	Tunnel B1	169
Bloody Roar	249	Mortal Kombat Mythologies	249	Real Bout Fatal Fury	249	Unholy War	249
B-Movie	249	Motormash	169	Reboot	169	Victory Boxing 2	249
Bomberman World	249	Mr Domino N.O.C.S	249	Rogue Trip	169	Wild 9	249
Circuit Breakers	249	N2O	249	SCARS	249	VMX Racing	299
Clock Tower	249	NBA Fastbreak 98	249	Sentinel Returns	249	VR Powerboat Racing	169
Darklight Conflict	169	NHL 98	249	Space Jam	249	Wreckin Crew	249
Deathtrap Dungeon	249	NHL Face Off	169	Street Fighter Ex	249	Vs	249
Devils Dice	249	NHL Face Off 97	169	Test Drive 4	249	X-Men	249

IMPORTSPEL FRÅN USA & JAPAN

USA Nyheter		NC Stunt Copter	549	Destrega	549	Japan Import	
3Extreme	499	Ridge Racer Type 4	499	Elemental Gearbolt	499	Capcom Gen Vol 2	699
Bass Landning	549	Shogun Assains	549	Kartia	499	Capcom Gen Vol 5	749
Dolphins Dream	499	Silhoutte Mirage	549	Master of Monsters	499	Chocobos Dungeon 2	899
Legacy of Kain 2 Soul Rever	599	Street Fighter Alpha 3	499	Parasite Eve	499	Final Fantasy 8	899
Legend of Legaia	499			Samurai Showdown 3	399	Metal Gear Solid	169
Lunar Silver Star Story	549	USA Ordinarie		Syphon Filter	499	Parasite Eve	169
Point Blank 2	499	Brave Fencer Musashiden	499	Tactics Ogre	399	Puzzle Bobble 4	499
Quake 2	499	Brigandine	549	Tales of Destiny	499	Street Fighter Zero 3	799
Rampage Universal Tour	499	Bushido Blade 2	499	Xenogears	499	Tekken 3	249
Rayman 2	549	Civilization 2	549	XGames Pro Boarder ESPN	399	X-Men vs Street Fighter	169

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

BASENHETER

STANDARD PLUSPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, en standard handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 250:

1295:-

RATTPAKET

Basenhet inkl. demo-CD, en original Dual Shock handkontroll, ett standard minneskort, en original Mad Catz Dual Shock Ratt, ett nytt valfritt spel, en snygg Nordic Games T-shirt, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 400:

2295:-

NORDICPAKET

Basenhet inkl. helt nytt valfritt spel, ett hemligt spel, ett Joytech 360 blocks minneskort, en original Dual Shock handkontroll, demo-cd, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 850:

1995:-

GIGANTPAKET

Basenhet inkl. ett helt nytt valfritt spel, två helt hemliga spel, två Dual Shock handkontroller varav en original, två förlängnings kablar till handkontrollerna, ett Joytech 360 blocks minneskort, en GX-Converter för att spela importspel, Joytech Super RGB-Kabel, demo-CD, strömsladd, svensk manual, samt två års garanti.

DU SPARAR 1500:

2995:-

299:-

FOTPEDALER

Skuccé i USA. Racing/fighting fotpedaler. Koppla dessa pedaler till din Playstation tillsammans med den handkontroll. Det innebär att du kan sköta gas och broms eller dela ut sparkar och slag med fötterna. Pedalerna ger dig en ökad kontroll och känsla i ditt spelande. Kompatibel med alla handkontroller, både analoga och dualshock.

MINNESKORT

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

15 block – Okomprimerat
Färger: blå, clear, grå, grön, gul, guld, vit
129
-denna minneskort är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör

120 block - Komprimerat
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, röd, silver, svart.
229

120 block – Okomprimerat originalminne
Färger: blå, grå, grön, gul, röd, vit
179

360 block – Komprimerat
Färger; clear, grå, blå.
299

480 block – Komprimerat, digital skärm
349

960 block – Okomprimerat
Färger: grå
199

720 block – Komprimerat, digital skärm
499

1080 block – Okomprimerat
Färger: grå
299

1080 block –Komprimerat, digital skärm
649

HANDKONTROLLER

Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

Alla Nordic Games kontroller är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

STANDARD

Analog standard original
Färger: grå
199

Digital standard original
Färger: grå, svart, vit
179

Digital standard **129**
Färger: blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
-denna handkontroll är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard original Färg: grå
329

Analog Dual Shock standard
Färger: clear, grå, röd, svart, vit
249

SPECIALDESIGN

Ascii Grip **Ascii** **249**
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower mm.

Asciipad **Ascii** **129**
Officiell kontroll liknande standard. Enda kontrollen med "helt" styrkors vilket många uppskattar.

Negcon **Namco** **299**
Officiell racing kontroll. Vridbar på mitten vilket gor den underbar i bilspel

Resident Evil **Ascii** **249**
Officiell, specialdesignad kontroll for Resident Evil 1 & 2 Flera special-knappar mm

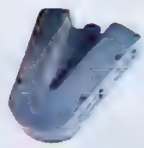
Zerotech **Hori** **299**
Unik kontroll med racinghjul som styrkors. Hålls ungefär som en pistol i handen.

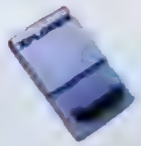
Hyper - Combat **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp. Kamoflagelackad i militärgrönt och svart, stenhårt!

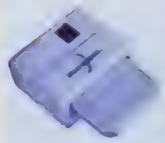
Hyper - Fighter **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp. Blodslackad i rött och vit.

Hyper - Xtreme **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp Självsvansande i mörker

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR







Action Replay	249
Action Replay Professional	499
Antennkabel	199
Antennkabel med Super AV uttag	199
Cooling System	499
Game Booster Gameboy	499
GX Convertar	349
JS Ascii Stick	599
Link Kabel	129
Minneskort Compressor 60 Block	249
Multi Tap, blå, röd eller svart	249
Mus	249
Pistol, Assassin + pedaler	499
Pistol, Erazer, kpist modell	349
Pistol, GunCon Pedals, lös pedal	169
Pistol, Lightblaster (Die Hard)	169
Pistol, Real Arcade Light Gun + pedaler	549
Pistol, Bio Gun + pedaler	399
Pistol, Scorpion + pedaler	349
Playstation Laserlins	ring för tillgång
Ratt, Dual Shock Mad Catz	749
Ratt, Dual Shock Jordan Joytech	699
RGB Kabel	150
RGB Super AV Kabel, bästa RGB kabeln	249
The Glove	599
Tom Fodral med skivhållare	19
V-Box, spela TV-Spel på monitern	995
VCD Kort	995
X-Plorer, bästa fuskadaptern	349
X-Tender, 2m förlängningskabel	99

WWW.NORDICGAMES.COM

Besök Skandinaviens största webshop! Här hittar du hela vårt sortiment till samma låga priser. Med vår avancerade sökfunktion hittar du rätt ibland över 4000 artiklar. Du får här reda på de senaste nyheterna till alla format som du kan beställa direkt från din dator Sidan uppdateras två gånger dagligen med nya produkter och aktuella prislistor.

- Ladda ner javaspel eller uppgraderingspatcher till de senaste spelen. Här söker du via våra länkar vidare till på andra spelföretag du vill besöka.
- Kolla datumen på kommande spel och förboka och förslösa dig om leverans första dagen.
- Ingen telefonkö, inget väntetid, söka och handla

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej baseenhetsbeställningar.
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte låser ut en försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor. Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, lasser och annan produktinfo.

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat

"GRATISPRODUKTER"

Independence Day 0:-
Playstation
Flyg shootem'up

Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll kopia.

Rumblepack 0:-
N64
Kvalitets Rumble från Joytech

T-Shirt 0:-
Nordic Games L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

Longbow 2 0:-
PC
Maffig helikopter sim från Jane's

MDK 0:-
PC
Actionfyllt 3D shootem'up

Minneskort 0:-
Playstation
Standard minneskort kopia.

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Worms 0:-
PC
Kriga med maskar. Toppspell

Reboot 0:-
Playstation
Underskattat actionspel.

PLAYSTATION TILLBEHÖR

REAL ARCADE LIGHT GUN

499:-

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol. Inbyggd kickback som ger en kraftig rekyl vid varje avtryckning. Passar alla pistolspel.En separat pedal som gör det enkelt att avfyra med foten, är inkluderad i priset.

COOLING SYSTEM

Förläng livet på din Playstation, N64, eller Dreamcast. Cooling system förhindrar överhettning i maskinen. Överhettning sliter på laser och processor. Har du en Dreamcast eller Playstation kan Cooling System förlänga livstiden på förslitnings delar med 1000-tals timmar! Låt din maskin arbeta i den temperatur den trivs bäst.

Cooling System 349

GX CONVERTER

Nu kan du äntligen köpa den! GX-Converter låter dig spela alla USA och Japan original import spel. Nordic Games slutade som bekant att sälja "Multi-X" chip för över ett år sedan. En av anledningarna till detta var alla skador som uppstod på Playstation maskinerna, när man installerade själva chipet. Nu kan du spela original importspel helt utan risk. Inbyggt i Nordic Games GX-Converter är den senaste versionen av Action Replay. Den har alla fusk möjligheter samt även importkoden, en avancerad minneshanterare och en mycket trevlig funktion som låter dig titta och lyssna på filmsekvenser och musik från dina spelskivor. Det enda man behöver för att använda GX-Converter är en RGB-kabel vilket är ett måste ifall du vill ha färg på dina importspel. Svensk manual ingår.

GX Converter 349
GX Converter + RGB-Kabel 499

PARTIPRIS!!

X PLORER

Detta är en kassett som du stoppar in i facket på baksidan av din Playstation.
När du gjort det så kan du börja använda det ultimata fusktillbehöret.
Med kassetten kan du få evigt liv, hoppa högre, hitta nya världar och allt annat som du trodde var omöjligt.
X-Plorer fungerar även med importerade spel.
För att få tillgång till de absolut senaste koderna kan du även kolla på Blaze hemsida på Internet.
Adressen är: www.x-plorer.co.uk

299:-

GUIDEBÖCKER

199:-

Metal Gear Solid

Denna spelguide hjälper dig med alla avsnitt i spelet. Hur besegra bossarna? Hitta hemligheter och vapen! Ett måste i jakten på Metal Gear.

199:-

Silent Hill

Har du fastnat vid pianot? Är sjuksystem elak? Vart är nycklarna till bakgården? Låt dig inte knäckas av de bitvis långsökta gåtorna i detta skräckspel.

ÖVRIGA GUIDER

C&C Retaliation	149
Destrega	199
Diddy Kong Racing REA	99
Everquest	199
Final Fantasy 7 Official	149
Granstream Saga	199
Heroes of Might & Magic 3	199
Legacy of Kain 2 Soul Rever	199
Legend of Legia	199
Lufia	99
Lunar Silver Star Story	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	149
Resident Evil 2	129
South Park	199
Street Fighter Alpha 3	199
Syphon Filter Official	199
Tekken 3	129
Tenchu	129
Tomb Raider 3	199
Turuk 2 Seeds of Evil	199
WCW vs NWO Thunder	129
Xenogears	199
Zelda Guide N64, eng.	149
Zelda Guide N64, svensk	129

BEGAGNADE SPELPAKET

MEGADRIVE 1

Basenhet, extra handkontroll, Master System Converter + 1 st hemligt Master Systemspel, 3 st hemliga Mega Drivespel.

495:-

MEGADRIVE 2

Basenhet, extra handkontroll, 32 X bas + 1 st hemligt spel, 2 st hemliga Mega Drivespel.

495:-

SATURN

Basenhet, extra handkontroll, adapter (för importspel), 2 st hemliga spel.

895:-

SNES

Basenhet, extra handkontroll, 2 st hemliga spel & Mario Paint + mus.eller Scoope + 6 st spel

795:-

OBS! Alla extra handkontroller är ej original.

GAMEBOY COLOR

32.000 färger på en Gameboy. Det var tidigare helt otänkbart, men nu är Gameboy Color här. Spela dina gamla spel i färg på Gameboy Color. Med special versioner av spelen blir resultatet ännu bättre än de tio färgskalor som visas på dina gamla Gameboy spel. Nintendos nya bärbara maskin innehåller även fyra gånger så mycket minne som tidigare. Detta gör att det går att programmera mycket mer avancerade spel till Color Gameboy.
I framtiden kommer det t.ex. förstapersons äventyr till det lilla underverket. Ett otroligt utbud av spel kommer ges ut under 1999!!

Zelda DX

Gex 3D

Bugs B Crazy Castle

Game & Watch G 2

Men in Black

L T Carrot Crazy

Quest for Camelot

Ett småkryps liv

Bugs & Lola Bunny	399	Legend of the River King	399	Smurfs Nightmare	399
Bugs B Crazy Castle 3	399	Looney T. Carrot Crazy	399	Super Breakout	399
Bugs Life	399	Men In Black	399	Sylvester & Tweety	399
Centipede	399	Monopoly	399	Tetris DeLuxe	299
Frogger	399	Mortal Kombat 4	349	Three Lions	399
Game & Watch Gallery 2	399	Pitfall	399	Top Gear Rally	399
Gex	399	Pocket Bomberman	299	Turok 2 Seeds of Evil	399
Harvest Moon	399	Power Quest	399	V-Rally	399
Hexcite	399	Quest for Camelot	399	Wario Land 2	399
Hollywood Pinball	349	Rampage World Tour	349	Zelda DX	399
Holy Magic Century	399	Shadowgate Classic	399		
Las Vegas Cool Hand	399	Shanghai Pocket	399		

Dreamcast™

NU SÄNKTA PRISER!!!

Sega Rally 2

Sega Steering Wheel

Godzilla

July

Virtua Fighter 3 tb

Pen Pen Triathlon

SPEL *JAPAN IMPORT*

NYHETER

Nedan visas en del av alla kommande releaser. Förbeställ den titel du vill ha redan idag så är du garanterad leverans vid release. Se vår hemsida www.nordic-games.com för absolut senaste release information.

Blue Stinger	689
Buggy Heat	689
Burning Rangers 2	689
Climax Landers	689
D2	689
Daytona USA 2	689
Evolution	689
Fighting Vipers 2	689
Get Bass inkl Controller	689
Kita He White Adventure	689
Lost World	689
Monaco GP 2	689
Monster Breed	689
Puyo Puyo	689
Real Sound	689
Resident Evil 3	689
Sega Cart Driving	689
Sega Golf	689
Sengoku Turb	689
Shenmu	689

Ytterligare 100-talet titlar kommer under 99!

ORDINARIE SPEL

Ring för mer information om tillbehör och basenheter

Aero Dancing	689
Godzilla	689
Incoming	689
July	689
Pen Pen Tri Icelon	689
Power Stone	689
Psychic Force 2012	689
Sega Rally 2	689
Seventh Cross	689
Sonic Adventure	689
Tetris 4D	689
Virtua Fighter 3tb	689

PC SPEL

Championship Manager 3

Heroes of M & M 3

KLIPPET

StarCraft, Warcraft 2, Diablo

Tre av Blizzards storsäljare till det oslagbara priset 199:-/st.

PC NYHETER

Alien vs Predator, USA	05-01	549
Battle of Britian		399
C&C Tiberian Sun	06-01	349
Commandos Exp.	04-30	ring
Daikatana, svensk	06-30	399
Descent 3	05-19	399
Diablo 2	06-30	399
Discworld Noir		399
East Front 2	04-30	399
EverQuest, USA		549
Fly	04-22	399
Grand Theft Auto London		349
Jagged Alliance 2, USA	04-03	549
Kingpin		399
Lands of Lore 3	04-15	369
Legacy of K. 2 Soul Reav.	04-30	399
Mechwarrior 3, USA	06-07	549
Might & Magic 7, USA	04-01	549
Nascar Revolution		369
Nira Drag Racing, USA		499
Official Formula 1 Racing	04-01	399
Player Manager 98/99		399
Premier Manager 99		349
Recoil		399
Redline		369
Roll Cage		399
Roller Coaster Tycoon		399
Shogun: Total War	06-17	399
Silver		369
Sports Car GT	04-15	369
Toca Touring Car 2		379
Warzone 2100	04-01	399
Worldcraft Pro, svensk	04-30	349
X-Wing Alliance, svensk		449

PC ORDINARIE

Alpha Centauri	369	Delta Force	399	Luftwaffe Commander	399
Baldurs Gate	349	F16 Agressor	399	Lula double pack	399
Bass Master Classic	299	Fall Out 2	349	Moto Racer 2	399
Big Game Hunter 2	299	FIFA 99	369	North vs South	399
Caesar 3	369	Football World Manager	349	Populous the Beginning	349
Carmageddon 2	249	Gangsters	399	Pro Pool 3D	299
Championship Manager 3	399	Grand Prix Legends	299	Quest for Glory 5 Dragonfire	349
Close Combat 3	399	Half Life	349	Resident Evil 2	349
Colin McRae Rally	349	Jedi Knight + Expansion Classic	349	Riven Myst 2	249
Deer Hunter 2	349	Kings Quest 8	399	Settlers 3	349
		Links 99 Golf	399	Sim City 3000	399
				Star Wars Behind the Magic	299
				Star Wars Rogue Squadron	399
				Superbike World Championship	369
				Thief the Dark Project	399
				Tiger Woods 99	399
				Titanic Adventure	299
				Tomb Raider 3	379
				Ultima Online Second Age	399
				Ultimate Soccer Manager 98/99	399
				World War 2 Fighters	399
				Worms Armageddon	349

PC HÅRDVARA

Action replay	499
3dfx Blaster Banshee 16 mb	1299
3dfx Mighty Voodoo 12mb	1299
CD-Rom 10-Pack, bluedisc Arita	129
Gamepad Gravis	149
Gamepad Pro inkl. Y-kabel Gravis	329
X-Terminator Gravis	499
Ratt Formula 1, T3	1695
Ratt Sprint	895

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-18 Lördag 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-19 Lördag 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE BASENHETER

Basenhet inkl. alla kablar 3500 2000			**Nintendo**	**295**	**100**
			Nintendo 64	**795**	**500**
Game Gear	**395**	**100**	**Playstation**	**995**	**650**
Gameboy Camera	**250**	**100**	**Sega 32X**	**95**	**25**
Gameboy Color	**595**	**300**	**Sega MegaCD 1**	**150**	**50**
Gameboy Pocket	**275**	**150**	**Sega MegaCD 2**	**150**	**50**
Gameboy Printer	**395**	**150**	**Sega Megadrive 1**	**250**	**50**
Gameboy Standard	**225**	**100**	**Sega Megadrive 2**	**250**	**50**
Jaguar	**250**	**50**	**Sega Nomad**	**495**	**150**
Jaguar CD	**295**	**100**	**Sega Saturn**	**595**	**200**
Master System	**95**	**25**	**Super Nintendo**	**495**	**150**
Multimega	**495**	**150**	**Virtual Boy**	**295**	**100**

Denna prislista gäller som längst t.o.m 30 april 1999.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Ring för de titlar/priser du saknar i listan

Titel	vi säljer	köper
2Extreme	225	80
Ace Combat 2	350	150
Actua Golf 2	150	50
Actua Golf 3	295	120
Actua Pool	395	200
Actua Soccer 2	150	60
Actua Soccer 3	350	150
Actua Tennis	295	120
Agent Armstrong	150	60
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
All Evolution Global	150	60
Alluji	395	200
Alien Resurrection	395	200
Alien Trilogy	195	80
All Star Tennis	225	80
Allied General	395	200
Alundra	225	80
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	225	80
Area 51	195	80
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Asterix	395	200
Asteroids	295	120
Atlantis	350	150
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	295	120
Baby Universe	150	50
Batman & Robin	250	100
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Big Air	395	200
Black Dawn	150	60
Blasto	225	80
Blaze & Blade	395	200
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bloody Roar 2	395	200
B-Movie	150	50
Bomberman World	195	80
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	325	150
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Brunswick Bowling	375	180
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Buggy	150	60
Bushido Blade	150	60
Bust A Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	295	120
Bust A Move 4	395	200
C&C Red Alert	350	150
C&C Retaliation	395	200
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Caesars Palace 2	395	200
Capcom Generation 2	375	150
Carmageddon 2	395	200
Casper	225	80
Castlevania	250	100
Centipede	295	100
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	225	80
City of the Lost Children	150	60
Civilization 2	395	200
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengeance	295	100
Command & Conquer	195	80
Constructor	295	120
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	225	100
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	225	100
Crash Bandicoot 3	375	180
CROC	225	100
Croc 2	395	200
Crow City of Angels	150	60
Crypt Killer	150	60
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darkstalkers	150	60
Darkstalkers 3	395	200
Davis Cup Tennis	225	80
Dead or Alive	195	80
Deathtrap Dungeon	150	60
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Devils Dice	225	80
Diablo	250	100
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Disruptor	150	60
Divers Dream	395	200
Dodgem Arena	195	50
Doom	225	100
Dragon Ball Final Bout	395	200
Driver	395	200
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	350	150
Earthworm Jim 2	150	60
Eliminator	295	100
Escape ODT	250	100
ESPN Extreme Games	395	200
Ett Småkryps Liv	375	150
Everybodys Golf	295	120
Excalibur 2555 AD	150	60
Exhumed	225	80
FA Manager	395	200
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 98	225	80
FIFA 99	395	200
Fifth Element	250	100
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	295	120
Fira & Klawd	150	60
Fluid	195	100
Formula Karts	150	60
Formula One 97	195	60
Formula One 98	295	120
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frogger	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
G-Darius	225	80
Gex	150	60
Gex 3 Deep Cover	395	200
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	225	80
Global Domination	395	200
Golf Pro	375	180
G-Police	150	60
Gran Turismo	295	100
Grand Theft Auto	225	100
Grand Theft Auto London	375	200
Grandream Saga	375	150
Gunship 2000	225	80
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	195	50
Hercs Adventure	150	60
Hercules	225	100
Hugo	350	150
Hyper Match Tennis	150	60
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indiana Jones	395	200
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer 98	295	120
International Track & Field	225	100
Invasion	295	100
Izmogoud	150	60
J McGrath Supercross 98	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Rider 2	150	60
Joe Blow	350	150
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash! 2	150	60
Jurassic Park the Lost World	195	80
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kensei	395	200
Kick Off World	150	60
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Kingsley	375	180
KKND Krossfire	395	200
Klonoa	225	80
Knock Out Kings	350	150
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Kurushi 2	350	150
Lander	350	150
Last Report	150	60
Legacy of Kain 2	395	200
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Liburo Grande	250	100
Little Big Adventure	150	60
Live Wire	350	150
Lomax	150	60
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Madden 98	195	80
Madden 99	395	200
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Marvel Super Heroes vs SF	395	200
Master of Monsters	395	200
Masters of Teräs Käsi	150	60
Max Power Racing	350	150
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	150	60
Medievil	195	80
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man Legends	395	200
Mega Man X3	350	150
Mega Man X4	395	150
Men in Black	250	100
Metal Gear Solid	395	200
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monaco Grand Prix 2	395	200
Monkey Hero	375	180
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	350	150
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	225	100
Moto Racer 2	395	200
Motorboon GP 2	225	80
Mr Domino	150	60
Music	375	180
Myst	295	120
Namco Museum vol. 1	225	80
Namco Museum vol. 2	225	80
Namco Museum vol. 3	225	80
Namco Museum vol. 4	225	80
Namco Museum vol. 5	225	80
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Factbreak	150	60
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
NBA Pro 99	350	150
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Need for Speed 4	395	200
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Extreme	295	120
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 98	125	50
NHL 99	350	150
NHL 99 (Konami)	395	200
Nightmare Creatures	195	80
Ninja	225	80
No Fear Downhill Mountainb.	395	200
Note, the	150	60
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 1 Abes Oddysee	225	80
Oddworld 2 Abes Exoddus	350	150
Olympic Games	350	100
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Penny Racers	150	60
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Player Manager 98/99	395	200
Pocket Fighters	295	120
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Populous the Beginning	395	200
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Poy Poy	150	60
Poy Poy 2	350	150
Premier Manager 98	195	80
Premier Manager 99	395	200
Prince Naseem Boxing	395	200
Pro 18 the World Open Golf	395	200
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Big Race USA	295	120
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	195	80
Psybadek	250	100
Psychic Detective	150	60
Puma Street Soccer	295	120
Quake 2	395	200
R4 Ridge R Type 4	395	200
R4 Ridge R Type 4+JogCon	595	300
Rage Racer	195	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rallycross 2	350	150
Rampage World Tour	395	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Rayman 2	395	200
Raystorm	150	60
RC Stunt Copter	395	200
Real Bout Fatal Fury	225	80
Rebil Assault 2	225	80
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	295	120
Resident Evil Directors Cut	250	100
Retro Force	350	150
Return Fire	150	60
Risk	350	150
Rival Schools	395	200
Riven Myst 2	350	150
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rogue Trip	195	80
Roll Cage	350	150
R-Type Delta	395	200
R-Types	195	80
Rugrats	350	150
Running Wild	350	150
Rushdown	250	100
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Francisco Rush	250	100
SCARS	150	60
Sensible Soccer Club Ed.	350	150
Sesame Street	395	200
Shadow Gunner	195	80
Silent Hill	395	200
Sim City 2000	395	150
Skull Monkeys	150	60
Small Soldiers	225	80
Smash Court (Komokova)	375	180
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Sports Car GT	395	200
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	350	150
Steel Reighn	150	60
Streak	350	150
Street Fighter 2 Collection	250	80
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Alpha 3	395	200
Street Fighter Collection 3	395	200
Street Fighter Ex+	195	80
Street Racer	150	60
Sukoden	195	80
Sukoden 2	395	200
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Sydphon Filter	375	180
Syndicate Wars	150	50
Tai Fu	395	200
Tales of Destiny	395	200
Tekken	150	60
Tekken 2	195	80
Tekken 3	350	150
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
Theme Hospital	250	80
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Tiger Woods 99	395	200
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Tobal No.1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	350	150
Tomb Raider	195	80
Tomb Raider 2	225	100
Tomb Raider 3	350	150
Tombi	225	60
Tommi Mäkinen Rally	295	100
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trap Runner	375	150
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
UEFA Champions League	395	200
Um Jamma Lammy	350	150
Unholy War	225	80
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warh. Shadow of the Horned	250	100
Warzone 2100	395	200
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warh. Shadow of the Horned	250	100
Warzone 2100	395	200
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warh. Shadow of the Horned	250	100
Warzone 2100	395	200
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
V-Ball	250	100
WCW NWO Thunder	395	200
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Wild Arms	325	120
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wing Over 2	395	200
Wipe Out 2097	195	80
Virtua Pool	295	120
Virtual Golf	150	60
Viva Football	350	150
VMX Racing	295	120
World Cup 98	195	60
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
V-Rally Platinum	225	100
Wrockin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
V-Tennis	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X-Com2 Terror From the D	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	60
XGames Pro Boarder ESPN	350	150
X-Man	195	80
X-Men vs Street Fighter	295	120
YoYos Puzzle Park	350	150
Yusha Heavens Gate	150	60
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL IMP

Titel	vi säljer	köper
Ace Combat 2 USA	195	40
Akuntra USA	225	60
Azure Dreams USA	150	50
Beyond the Beyond USA	195	50
Blue Legend of Water JAP	195	50
Brave Fencer Musashi USA	395	200
Breath of Fire 3 USA	195	60
Bushido Blade 2 USA	395	200
Cool Boarders 2 USA	195	60
Dead or Alive USA	150	40
Einhänder USA	295	80
Final Fantasy 7 JAP	125	30
Final Fantasy 7 USA	125	30
Final Fantasy Tactics USA	325	80
Ghost in the Shell USA	150	40
Gran Turismo USA	295	80
Grandream Saga USA	195	80
Jet Moto USA	150	40
Legnacure JAP	350	120
Mega Man Legends USA	225	80
Metal Gear Solid JAP	295	120
Monster Rancher USA	225	80
Namco Museum vol. 2 JAP	150	40
New Japan Pro Wrest JAP	150	50
NHL Face Off 97 USA	125	40
Ogre Battle USA	150	40
Panzer General USA	250	80
Parasite Eve USA	395	200
Persona USA	295	80
Project Horned Owl USA	150	50
R4 Ridge Racer 4 JAP	450	200
Resident Evil USA	125	40
Resident Evil 2 USA	295	80
Rival Schools USA	195	50
Riven Myst 2 USA	195	60
Saga Frontier USA	350	150
Sim City 2000 USA	295	80
Star W Rebel Assault 2 USA	150	40
Tactics Ogre USA	195	40
Tales of Destiny USA	395	180
Tekken 3 USA	295	80
Tekken 3 JAP	195	25
Tenchu JAP	250	80
Tenchu USA	250	80
Tomb Raider 2 USA	175	60
Trap Gunner USA	350	120
Warhammer USA	150	50
WCW vs Nitro USA	150	40
Wild Arms USA	195	50
X-Men vs Street Fighter USA	195	50
Xenogears USA	395	200

BEGAGNADE DREAMCAST SPEL

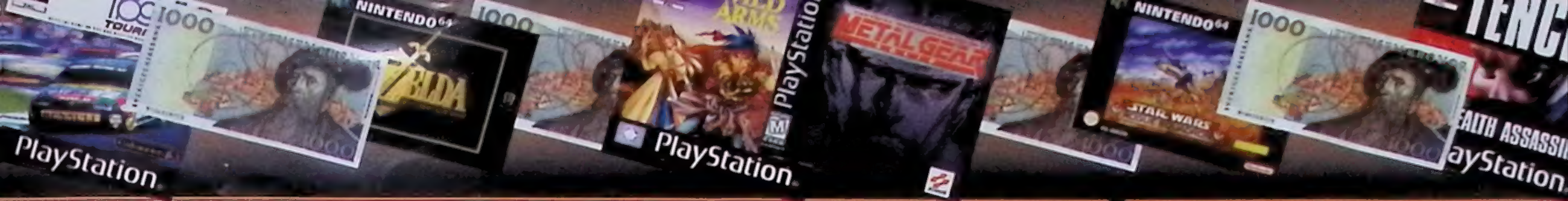
Titel	vi säljer	köper
Aero Dancing	550	250
Godzilla	395	150
HK Original	395	200
Incoming	450	200
JS Arcade Stick	750	300
July	295	100
Pen Pen Tri Icelon	495	200
Power Stone	595	250
Psychic Storm	550	250
Ratt, Sega Steering Wheel	850	400
Sega Rally 2	550	250
Seventh Cross	450	200
Sonic Adventure	550	250
Tetris 4D	395	150
Virtua Fighter 3tb	450	200

Titel	vi säljer	köper
VMS Minneskort	250	80

Denna prislista gäller som längst t.o.m 30 april 1999.

BEGAGNADE GAME BOY COLOR SPEL

Titel	vi säljer	köper
Bugs Bunny Crazy Castle 3	295	100
Bust A Move 3	250	100
Centipede	295	100
Frogger	295	100
Game & Watch Gallery 2	295	100
Harvest Moon	295	100
Hercle	295	100
Las Vegas Cool Hand	250	100
Looney Tunes Carrot Crazy	295	100
Mortal Kombat 4	295	100
Pocket Bomberman	250	100
Power Quest	295	100
Quest for Camelot	295	100
Rampage World Tour	250	100
Shadowgate Classic	295	100
Shanghai Pocket	295	100
Super Breakout	295	100
Sylvester & Tweety	295	100
Tetris DeLuxe	250	100
Turok 2 Seeds of Evil	295	100
Wario Land 2	295	100
Zelda DX	295	100



BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper
1080	450	200
Aero Fighter Assault	275	120
Aero Gauge	195	80
Air Border 64	250	100
All Star Tennis	450	220
All Stars Baseball 99	395	180
Banjo Kazooie 3D	450	200
Beetle Adventure Racing	495	200
Bio Freaks	295	120
Blast Corps	195	80
Body Harvest	350	150
Bomberman 64	250	100
Bomberman Hero	350	150
Buck Bumble	395	200
Bust A Move 2	250	100
Bust A Move 3	350	150
Carmageddon 2	495	250
Castlevania Legends	495	250
Centre Court Tennis	395	200
Chameleon Twist	195	80
Charlys Blast Challenge	395	180
Chopper Attack	395	180
Clayfighter 63	195	80
Crusin USA	275	120
Crusin World	395	200
Dark Rift	195	80
Diddy Kong Racing	395	200
Doom 64	195	80
Dual Heroes	195	80
Duke Nukem 3D	350	150
Duke Nukem Zero Hour	495	220
Extreme G	295	120
Extreme G2	395	200
F-Zero X	450	220
F1 Pole Position	195	80
F1 World Grand Prix	350	150
FIFA 64	195	80
FIFA 98	395	180
FIFA 99	450	220
Fighters Destiny	195	80
Fighters Destiny 2	495	220
Forsaken	195	80
GASP	295	120
Gex 2	450	220
Glover	450	220
Goldeneye 007	425	200
GT 64 World Champi	350	150
Harvest Moon	495	250
Hexen	195	80
Holy Magic Century	350	150
Int. Superstar Soccer 64	195	80
Int. Superstar Soccer 98	450	200
Jet Force Gemini	495	220
Killer Instinct Gold	195	80
Knife Edge	350	150
Kobe Bryant NBA Basket	195	80
Lamborghini Challenge	195	80
Looney Tunes Space Race	495	250
Lylat Wars	195	80
Lylat Wars + Rumble Pack	295	130
Mace	195	80
Madden 64	195	80
Madden 99	450	200
Mario Kart 64	395	200
Mario Party	450	220
Micro Machines	495	250
Mischief Makers	195	80
Mission Impossible	395	180
Monaco GP Racing Sim	495	250
Mortal Kombat 4	495	250
Mortal Kombat Mythologies	195	80
Mortal Kombat Trilogy	295	120
Multi Racing Championship	350	150
Mystical Ninja	450	220
Nagano Winter Olympics	250	100
Nascar 99	495	220
NBA Hangtime	195	80
NBA In the Zone 2	450	200
NBA Jam 99	395	200
NBA Live 99	450	200
NBA Pro 98	350	150
NFL Quarterback Club 98	250	100
NFL Quarterback Club 99	395	200
NHL 99	425	200
NHL Breakaway 98	195	80
NHL Breakaway 99	395	180
Off Road Challenge	350	150
Olympic Hockey	195	80
Penny Racers	495	220
Pilotwings 64	195	80
Quake 2	495	250
Quake 64	325	150
Rampage 2 Universal Tour	495	250
Rampage World Tour	450	200
Rayman 2	495	250
Robotech	395	180
Robotron X	195	80
San Fransisco Rush	195	80
San Fransisco Rush 2	450	200
SCARS	395	200
Shadowgate 64	495	250
Snow Board Kids	395	200
Snow Board Kids 2	450	200
South Park	450	200
Space Station Silicon Valley	350	150
Star Shot Space Circus F	350	150
Star Wars Rogue Squadron	450	250
Star W Shadows of the Em	350	120
Super Mario 64	195	80
Superman 3D	450	200
Tetris 64	450	220
Tetrisphere	250	100
Tonic Trouble	450	220
Top Gear Overdrive	450	200
Top Gear Rally	295	120
Turok 2 Seeds of Evil	425	200
Turok Dinosaur Hunter	250	80
Twelve Tales Conker 64	495	250
Twisted Edge Snowboard	450	220
V-Rally Edition 99	395	180
Waialae Country Club Golf	350	150
War Gods	195	80
Wave Race 64	195	80
Wayne Gretzky Hockey	195	80
Wayne Gretzky Hockey 98	195	80
WCW NWO Revenge	450	200
WCW NWO World Tour	350	150
WCW vs Nitro	350	150
Wetrix	250	100
Wipe Out 64	450	200
Virtua Pool	450	200
Virtual Chess	395	180
World Cup 98	295	120
WWF Warzone	395	180
Yoshis Story	395	200
Zelda the Ocarina of Time	525	300

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Original	125	15
Antennkabel Original	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Original	125	30
HK Färg, Original	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Original	250	80
Minneskort 16 x	195	50
Minneskort 4x Joytech	150	30
Minneskort Original	125	40
Minneskort Standard, Färg	75	20
Ratt	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, Joytech	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Playstation

Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Professional	395	150
Antennkabel Multi Ej Original	125	15
Antennkabel Multi Original	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Original	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minneskort 1080 Block	450	200
Minneskort 120 Block	175	50
Minneskort 15 Block, Kopia	85	30
Minneskort 360 Block	325	100
Minneskort 60 Block	150	40
Minneskort 720 Block	395	150
Minneskort Comp. 60 Block	150	40
Minneskort Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Enzer Gun, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade Light Gun	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual Shock	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägger på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så får du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver du sedan namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i vår katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra att ringa oss och fråga. Vi kan det mesta om de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan du sända in dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. (Givetvis går det att skicka in spelen på vanligt vis). Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Rattgatan 6, 658 00 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000 kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti på begagnat och 2 års garanti på nytt.
6. En del titlar i listorna är slutsålda eller ännu inte släppta. Vid beställning av dessa skickar vi respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat och expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3	Här skriver du in din första "gratisprodukt" (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6	Här skriver du in din andra "gratisprodukt" (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr.

Namn
Tel
Adress
Postnr/ort
Målsmans underskrift, om under 16 år
E-mailadress

☐ Ja tack, Jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej
Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karlstad

AL RACING ROOTS '99
WWW.NAMCO
PlayStation
namco
16. APRIL 1999.
WHAT'S BETTER THAN GOING FAST? GOING FASTER!